

3

# LA ZONA OMEGA

JOE DEVER

  
giornale  
della  
editoria

OGGI STESSI AUTORE  
DI TIPO SCIENTIFICO

Librogame

# LA ZONA OMEGA

JOE DEYER

Illustrato da Brian Williams  
tradotto da Laura Felaschar



1986 (n. 198) 200-3.

Tacito originale: *Offensive Weapon: The Omega Zone*  
Primo capitolo: Arrow Books Ltd. Londra, 1987.

© 1987 Joe Deyar per il testo.

© 1987 Brian Williams per le illustrazioni.

Illustrazione di copertina: Peter Andrew Jones.

Copyright: Delta Wind Ltd.

© 1990 Editorial E. L. per la presente edizione.

Disegno grafico della copertina: Francesco Forte associati.



Edizioni E. Elle

Indirizzo: Roma via Nazionale 44 - Telefono 06/474104 Fax 06/474105

N.M.C.

Copyright © 2004 John Wiley & Sons, Ltd.



# REGISTRO D'AZIONE

## CARATTERISTICHE DI SOPRAVVIVENZA

PROVA

OSTIA	
MI	
ORIENTAMENTO	
AGILITÀ	
INTELLIGENZA	

## ESAME DELLA LEZIONE

### SECONDA LEZIONE

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

### AGILITÀ

4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_

### AGILITÀ

7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_

### AGILITÀ

10. \_\_\_\_\_

## PRONTO-SOCCORSO



## COMBATTIMENTO (1. fase)

Nome
Cognome
Indirizzo
Telefono

## COMBATTIMENTO

--

## RESISTENZA

Non può superare il punteggio di 1000.
----------------------------------------

## DIARIO DI COMBATTIMENTO

### RESISTENZA

### RESISTENZA

MARK PERSONE	SUPPORTO DI FORZA	NUMERO

MARK PERSONE	SUPPORTO DI FORZA	NUMERO

MARK PERSONE	SUPPORTO DI FORZA	NUMERO

MARK PERSONE	SUPPORTO DI FORZA	NUMERO

MARK PERSONE	SUPPORTO DI FORZA	NUMERO

MARK PERSONE	SUPPORTO DI FORZA	NUMERO

# MUNIZIONI

Quantità massima: 40 a 5 anni  
20 a 7,62 mm.  
10 a calibro 12

5 ANNI


7,62 MM


CALIBRO 12


# ARMI

## ARMI DA CORPO A CORPO

ROMA DI  
COMPTON


Numero 1

## ARMI DA FUOCO

CALIBRO MODALITÀ DI  
FUSIONE


Numero 2

1 ARMI DA FUOCO AGILITÀ -1

2 ARMI DA FUOCO AGILITÀ -2



**Questo distintivo  
attesta che**

**è la Guida  
e il Difensore del  
Gruppo Dallas 1**



## **LA FOLLE CORSA VERSO IL DISASTRO**

**1966-1968** America senza precedenti degli episodi di terrorismo a livello internazionale. Violenza politica perpetuata da un'associazione criminale chiamata C.A.D.S. (Coalition per l'Assassinamento Organizzato degli Stati).

**1968-2003** I governi di molte piccole nazioni, impoverite dai continui attacchi terroristici, cadono nelle mani della C.A.D.S. I terroristi internazionali trovano rifugio, armi ed addestramento in campi chiamati "Lager".

**2003-2008** Le seccatrici su pozzi di petrolio e di metano, come gli assassini e i rapinatori di uomini di viale, diventano ancora obiettivi dei membri della C.A.D.S., condotti nel tentativo di destabilizzare l'intero pianeta e assassinare il mondo libero. Nonostante il verbosismo dell'opinione pubblica e la copertura mediatica internazionale, i governi delle principali potenze si rifiutano tenacemente di cedere alle richieste della C.A.D.S.

**2008** Il Presidente degli Stati Uniti ed il Segretario Generale del Soviet Supremo vengono assassinati durante un vertice orga-

morale per far fronte alla situazione d'emergenza. Gli Stati Uniti, l'Unione Sovietica e le principali nazioni europee si coalizzano e firmano la Lega per la Difesa Mondiale (L.O.M.). I fagioli vengono cotti al vapore, le basi operative della C.A.O.S. vengono distrutte e migliaia di agenti appartenenti alla temibile organizzazione vengono arrestati.

**2009** I massimi capi della C.A.O.S. vengono condannati all'ergastolo e imprigionati in penitenziari di massima sicurezza sotterranei, per prevenire qualsiasi tentativo di fuga organizzato dagli agenti della C.A.O.S. ancora in libertà.

**2010** Clandestinemente si riunisce un nuovo comitato direttivo per riorganizzare ciò che rimane della decisa C.A.O.S.. Il discorso programmatico del nuovo comitato prevede una terribile vendetta.

**2011** Un treno della L.O.M. con un carico di disassenti atomici nucleari da 180 chili-toni, destinato ad essere neutralizzato e smantellato, viene intercettato da agenti della C.A.O.S.. Il treno viene distrutto ed il pericolosissimo carico rubato.

**2012** La C.A.O.S. diventa un satellite della L.O.M. e trasmette un aggressivo ultimatum. La dichiarazione atomico-nu-

cleo stile mafioso, è stato puntato dritta nei principali città statunitensi, sovietiche ed europee. La C.A.O.S. richiede l'immediato rilascio dei propri agenti detenuti nei penitenziari di massima sicurezza, più il pagamento di 3.000 miliardi di dollari in lingua d'oro, altrimenti una alla volta le testate raggiungeranno le loro destinazioni. Viene fissato un termine massimo di ventiquattro ore. I capi della L.O.M. dichiarano l'emergenza e chiedono che il numero venga posticipato. La C.A.O.S. categoricamente rifiuta.

**1 gennaio** La prima testata nucleare viene fatta scoppiare presso la centrale nucleare di Birs, a dieci miglia a sud di Parigi, Francia. La deflagrazione è la peggior radioattiva mai vista in breve tempo nucleare di via umana. La C.A.O.S. ripropone le sue richieste persegando la scintilla di altri 24 ore.

**3 gennaio** Gli agenti della Lega per la Difesa Mondiale s'introducono la sede del quartier generale della C.A.O.S. in una sperduta valle dell'Oceano Pacifico meridionale. Viene distrutto subito l'ordine di distruggere la base ed i suoi occupanti. L'attacco è rapido e decisivo. L'edificio viene immediatamente occupato ed i suoi occupanti massacrati sul posto. L'urto della spinta vuole che mentre la

sestina della vittoria viene trasmessa al mondo intero, la C.A.O.S. riesce ugualmente ad attuare la sua atroce vendetta. Un apparecchio trasmettitore con un microscopio a tempo è nascosto nell'orbita all'ora X si attiva automaticamente e invia il segnale radio al satellite in orbita attorno alla terra. Il segnale di morte viene amplificato e ritrasmissione verso terra. In altre nazioni iniziai nodi dei troppo troppo simultaneamente.

La esplosione nucleare trasmette una distruzione totale a coloro che coinvolge tutta gli impianti nucleari civili e militari dell'area dello scintillamento. Centinaia di milioni di persone muoiono in pochissimi giorni mentre molte altre si spengono più lentamente, vittime della radioattività e dei drastici cambiamenti climatici che ora coinvolgono la terra.

**2013-2015** Venti impetuosi a bufera radicaire spazzano la superficie terrestre trasportando enormi quantità di polvercolo radioattivo verso la parte superiore dell'atmosfera, creando così uno schermo che impedisce alla luce del sole di riscaldare il pianeta.

La temperatura scende progressivamente impedendo la vita sopravvissuti di condurre una vita normale in superficie. Qualsiasi tipo di comunicazione viene immediatamente compromessa dalle co-

ndizioni giurme. Il progressivo ingombrante stabilire contatto radio, via cavo o satellite. Durante questo periodo di transito al isolamento totale, possono essere stati di sopravvivenza ridotti ad organizzarsi in sperdute zone del pianeta.

**2015-2018** Le tempeste di polvercolo gradualmente si riducono, e il sole inizia a filtrare attraverso l'atmosfera facendo sciogliere la superficie ghiacciata della terra. Le radiazioni hanno raggiunto un livello tollerabile, e i sopravvissuti rapidamente riemergono in superficie per riprendere possesso di ciò che ancora rimane del loro antico mondo.



## L'ANTEFATTO

Il tuo nome è Mark Phoenix, nato in California al Centro del Ringieramento dell'anno 2000. Nel 2012 ti iscrivi per le vacanze natalizie a Dallas, nel Texas, dove sei stato invitato dagli zii Jonas e Betty Ann. Zio Jonas lavorava come dirigente in uno stabilimento petrolifero dal '68, anno in cui si era laureato in geologia presso la Texas University. Dall'inizio dell'estate del 2013 era impegnato nella costruzione di un pozzo che doveva esaurire petrolio dagli strati bituminosi vicini ad Austin, il primo di quattro pozzi in Texas, e come regalo di Natale ti aveva promesso una volta guidata sugli impianti petroliferi, che per ragioni di sicurezza erano completamente autosufficienti. Fu durante quella visita, il 2 gennaio 2015, che avvenne lo scoppio della Bomba.

Le onde d'urto della prima esplosione scuotono il sottosuolo. Ti ricordi che pensasti subito ad un furore sismico... ne avresti già sentito molto a casa tua, in California. Poi le gallerie superiori iniziarono a crollare e il pozzo centrale si riempì in poco tempo di detriti. Un'orrenda realtà ti fece strada nella tua mente: l'impossibile era accaduto.

Non avresti potuto farlo per dimenticare la gravità dei danni in superficie. Intanto i generatori d'emergenza si erano automaticamente attivati alcuni minuti dopo che la rete elettrica era saltata. Gli zii erano fondamentalmente ottusi e pensavano che i danni non dovevano essere tanto gravi, visto che le vibrazioni erano diminuite in breve tempo. Zio Jonas addirittura

pensava che l'emergenza avrebbe organizzato un'operazione di soccorso e che sarebbero venuti a liberarvi nel giro di pochi giorni, al massimo una settimana. Anche zia Betty Ann era serena, disposta a restare e disposta a provvedere d'emergenza sufficienti per almeno 300 uomini per un mese intero. Sicuramente allora non immaginava che voi tre avreste consumato tutte quelle provviste, e che quella mattina sarebbe diventata la vostra casa, il vostro rifugio e la vostra prigione per così lunghi anni della vostra vita?



Durante gli anni trascorsi nella vostra delle terre hai imparato molte cose di vitale importanza per la sopravvivenza. Zio Jonas ti ha insegnato come raffinare il petrolio grezzo e ricavarne benzina per l'alimentazione dei generatori, come catturare l'acqua dalle rovine perse e fabbricare pezzi di ricambio per mantenere in funzionamento i macchinari. Zia Betty Ann, che prima lavorava come infermiera e poi come insegnante in un liceo nella contea di Denton, ha provveduto alla tua istruzione ed alla tua educazione. Il loro amore ed il loro incoraggiamento hanno accompagnato la tua crescita in maniera armoniosa nonostante il forte sen-

za di solitudine e la nostalgia che provavi per i tuoi genitori ed i fratelli. Il debito di riconoscenza nei loro confronti è incalcolabile, ed un giorno riuscirò a ripagare le loro cure con altrettanto amore e dedizione.

All'inizio di settembre del 1919, pochi mesi fa, finalmente sono riuscito a risalire in superficie. Quando per la prima volta dopo molti anni ho rimesso la superficie aerea mi è sembrato di camminare su un altro pianeta. Era affascinante: la terra quel paesaggio desolato che si estendeva davanti ai tuoi occhi? Poco si era salvato dalle violente inondazioni e dal freddo intenso che aveva tormentato il pianeta per molti anni dopo il "Giorno X", e adesso che la pioggia ricadeva una cascata ed il sole splendeva di nuovo, le fiere e i ragadii parvero che circondavano Aeria sembravano un deserto disseminato di rocce frastagliate e di erelli di una civiltà ormai scomparsa. Durante i primi giorni di vita in superficie, mentre esploravo la zona circostante, vi è stato facile credere di essere gli unici sopravvissuti. Ma la mattina del quinto giorno io ed Jonas è riuscito a mettersi in contatto radio con una famiglia di nome Ewell che abitava vicino alle rovine di McKanary, a trenta miglia a nord di Dallas. La notizia era straordinaria: gli Ewell erano in contatto con altri piccoli gruppi di sopravvissuti! La maggior parte di loro viveva isolati e non poteva comunicare a causa della totale mancanza di carburante, cibo e acqua. Gli Ewell chiedevano a chi era in grado di farlo di raggiungerli a McKanary per creare una nuova comunità ma vi avvertivano anche che non tutti i sopravvissuti avevano intenzioni pacifiche. Le città di Dallas e Fort Worth erano ormai ridotte in macerie, ed erano con-

trollate da bande di violenti criminali che terrorizzavano chiunque osasse di ristabilire la legge e l'ordine. Vi consigliavano di evitare quelle zone nel vostro viaggio verso nord.

Mancava solo un mezzo di trasporto, perché io e Jonas temevamo che sarebbe stato troppo pericoloso intraprendere un viaggio così lungo a piedi. Dopo una settimana di ricerca i tappeti erano tornati un veicolo ancora in grado di funzionare. Era una vecchia camionetta, e si era conservata in ottimo stato perché si trovava in un parcheggio sotterraneo dove era stata risparmiata da una di violente inondazioni. Dopo lunghe ore tentativi a servizzarla, e dopo una mangiato di carburante, siamo riusciti finalmente a metterla in moto e sono partiti.

Arrivati a McKanary non è stato difficile trovare dove abitavano gli Ewell, perché il loro ranch era l'unico edificio ricostruito in città. Più che un ranch sembrava piuttosto una postazione di frontiera, circondata da un muro fortificato con numerose guardie ed un profondo fossato. Con tutti i bandi e desperados in circolazione non era difficile capire il perché di un tanto sistema difensivo.

Il signorine Pop Ewell era il capo di questa piccola comunità di sopravvissuti. Era stato lui a convincere noi Jonas ed io a mettermi a loro, nella prima comunicazione radiofonica. La comunità non era molto numerosa, una dozzina di persone in tutto, ma le installazioni radio erano sempre meno disturbate, e nel giro di poco tempo il numero dei rifugiati era quasi raddoppiato. Bisognava dare un nome al nuovo insediamento, e avete deciso di chiamarlo "Gruppo Dallas I", oltre-

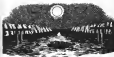
vano in GDI: da quel momento tutti si dovevano rivolgere per trovare GDI un rifugio sicuro.

Cutter Jacks era uno dei primi arrivati. Prima del "Giorno X" era capo macchinista nelle officine del circuito di Formula Uno vicino a Dallas, e la sua brevità e la sua conoscenza dei motori dovevano dimostrare insuperabili durante il vostro viaggio. Ti ha insegnato a guidare, e da una montagna di rovine è riuscito a ricreare una potente auto truccata, una specie di camioncino semi-scaguito che tutti ormai chiamano scherzosamente "la spider", un nome non si sapeva certo il cabotaggio, l'hai usato per pattugliare i dintorni della città e tener d'occhio le bande di marziani che marciavano continuamente GDI. Cutter si ha insegnato anche a sparare, ed è stato anche grazie alla tua abilità con le armi e con il volante che ti sei guadagnato la fama di "Guerriero della strada".

Sol mesi dopo il tuo arrivo a GDI la comunità ha dovuto affrontare una crisi drammatica: un'ondata di caldo ed un periodo di siccità stanno minacciando di distruggere tutte le vostre preziose alimentazioni. Il raccolto magro brucia ed il pollaio è ricciuto, l'acqua fonte di acqua non contaminata, stava per cessare. La società stava rassegnando anche gli arredi della banda cittadina: alimentamenti avevano ucciso le loro forme mettendo da parte la spinta rivoluzionaria, ed avevano insoddisfatto le loro esigenze alla ricerca di cibo ed acqua. La comunità alla vostra salvezza e accoglienza manifestava giorno-dopo giorno.

Negli ultimi giorni di maggio del 2029 Pop Howell è riuscito a entrare in contatto radio con un'altra comu-

nità isolata nella città di Big Spring, a circa 300 miglia ad ovest di McKinney. Sembrava proprio che le loro situazioni fossero il contrario della vostra: avevano abbondante cibo ed acqua ma poco combustibile. Erano in contatto radio con un altro gruppo di sopravvissuti isolato a Tacson, Arizona, anche loro a corto di benzina. La comunità di Tacson li aveva informati che i territori ad ovest della montagna della Santa Nevada erano stati risparmiati dagli effetti devastanti delle tempeste radioattive, e che minocolossalmente gran parte della California meridionale era ancora incredibilmente popolata. La notizia era incredibile: forse la tua famiglia era ancora viva, e avresti potuto rivederla presto!



Pop Howell ha conosciuto una reazione per decidere come affrontare la crisi che stava mettendo a dura prova GDI. Tutti erano d'accordo che rimasero a McKinney voleva dire una morte lenta per deprivazione oppure una morte improvvisa e violenta per mano della sanguinaria banda di marziani. L'unica soluzione possibile per GDI era raggiungere la California,

L'unica cosa dove si poteva sperare in un futuro migliore. La vostra deviazione è stata intenzionale in rappresentanza di Big Spring ed è stato fissato un incontro nelle loro città. GDI sarebbe fornito il combustibile per avere un cambio d'età ed acqua, poi insieme a loro sareste partiti per raggiungere la comunità di Tucson, e tutti insieme avreste integrato l'ultima parte del viaggio verso la California.

I preparativi per la partenza sono cominciati subito. Sono stati scelti tre veicoli per formare il convoglio: la camioniera con cui siete arrivati a McKinney, la tua spider truccata ed un'autosportina con 2000 galloni di benzina, che sono rimasti a recuperare una scorta di carburante nei pressi del ranch degli Elwell. Il gruppo dispostosi da pranzare sufficientemente non aveva abbastanza armi e munizioni per difendersi in caso di attacco. Allora uno dei membri del gruppo si è affrettato di andare a Sherman, una cittadina qualche migliaio di miglia, un carico di armi e munizioni. Il giorno dopo l'esplorazione vi ha comunicato via radio di avere trovato un deposito di facile da caccia e munizioni di vario calibro, ma di non poter ritornare alla base perché il fuggiasco si era visto. Aveva trovato anche una ragazza dispersa e richiedeva il tuo aiuto: doveva andarlo a prendere a Sherman con la tua famigerata spider! Ma ad aspettare hai trovato anche un gruppo di banditi motociclisti, appartenenti a una banda sanguinaria conosciuta con il nome di Loca, originari di Detroit. Il bandito usò un'imboscata, ma grazie alla tua abilità in combattimento sei riuscito a neutralizzarli. Durante il violento scontro a fuoco hai ucciso Stringer, il capo della spedizione.

La ragazza si chiamava Kate Martin ed era l'unica sopravvissuta del gruppo di Kansas City, recentemente attaccati e completamente distrutti dai Loca di Detroit. Il capo di questa feroce banda, un certo Mad Dog Michigan, la aveva rapinata la vita perché se era perfettamente in sintonia con la Mad Dog è un superagente della C.A.O.S. che è riuscito a fuggire dal pentagonismo di massima sicurezza di Puerto, vicino a Detroit, insieme alla sua banda, composta prevalentemente da ex agenti della famigerata organizzazione terroristica, si sta dirigendo verso la Zona Militare di Fort Hood, nei pressi di El Paso, Texas, l'attuale più fornito di tutti gli Stati Uniti. Li spara di trovare armi sufficienti per rifornire gli altri gruppi della C.A.O.S. che controllano parecchie città lungo la costa orientale. Kate è riuscita a sottrarre una mano e ad allontanarsi dal campo, ma Mad Dog è un mostro duro, e ha deciso che sarebbe riuscito a trovarla a tutti i costi! Ha incaricato uno fratello Stringer e un gruppo di ragazzi in grado di inseguirla e catturarla, e infatti loro hanno catturato Kate a Sherman.

Quando Mad Dog ha saputo dell'uccisione di Stringer ha pensato che se la farà pagare molto cara. Ha cominciato improvvisamente i suoi programmi: ha accelerato il progetto di saccheggiare Fort Hood e se è riuscito all'insuccesso mio del suo gruppo, che nel frattempo si è messo in marcia attraverso il Texas centrale. Il viaggio verso Big Spring è stato pieno di difficoltà e pericoli, ma nonostante tutti i problemi hai cominciato a scendere dentro di te un timore istintivo nel confronto di Kate, ed hai anche la sicurezza di essere ascoltato.

Mancavano pochissimi miglia per raggiungere Big Spring quando è accaduto l'imprevedibile: il camion rimane alla città era controllato da una banda di motociclisti, i Mavericks, i quali non si sono lasciati sfuggire l'occasione di attaccare il vostro convoglio, e durante il combattimento sono riusciti a catturare e rapire la tua giovane amica. Il convoglio è stato accolto calorosamente dai membri del gruppo di Big Spring, ma tu non hai nessuna voglia di farti ingannare: il pensiero che Kate sia prigioniera ti ha rovesciato la guida dell'auto. Hai guidato di selvaggio, e da quel momento non hai pensato ad altro che ad escogitare un piano per toglierla dalle mani di Mad Dog.



Per caso viene saputo che il capo dei Mavericks, ex capo Ameri Gold, era stato in agguato della C.A.D.S. ed aveva inventato alle dipendenze di Mad Dog. Michiegan prima del Disaster. Durante un colloquio segreto ha proposto a Mad Dog di unirsi a Leone, e come segno tangibile di fedeltà al suo ex-superiore gli ha offerto la giovane Kate. I Leone ed i Mavericks hanno deciso di assediare Big Spring, ma nonostante la loro

superiorità numerica non sono riusciti a superare la dura fortifica dell'insediamento e hanno dovuto ritirarsi subendo grosse perdite.

Il giorno successivo all'attacco Pop Ewell è riuscito ad individuare la frequenza radio impiegata dai banditi, e ha potuto intercettare le loro comunicazioni. Le notizie raccolte in questo modo sono di eccezionale giovale! Mad Dog ha ordinato ad un'altra banda della C.A.G.S. (conosciuta a New Orleans - i Smith - di raggiungerlo e di salire alla sua. Il loro arrivo è programmato entro la settimana. Inoltre Mad Dog ha organizzato un incontro con Hisheng Mike, il capo degli Angelinos, una banda che controlla la città di San Angelo: gli ha proposto di allearsi e per questo è pronto ad offrire armi e munizioni in cambio del suo aiuto per distruggere l'insediamento di Big Spring.

Due giorni più tardi Mad Dog Michiegan è partito per San Angelo a capo di una spedizione consistente di oltre 200 uomini. I pochi che sono rimasti con Ameri Gold hanno cercato di fermi credere che certe notizie circolate dalle due bande si compieva, ma il trucco non ha funzionato. I membri più astuti del gruppo hanno convocato una riunione, durante la quale è stato deciso che si deve sfatare l'ennesima favoletta: le forze nemiche adesso sono assolutamente ridotte, e prima dell'arrivo della banda di New Orleans bisogna assolutamente tentare la fuga.

L'unico modo per raggiungere Tucson è percorrere l'Autostrada Federale 10 ed attraversare i territori aridi e desertici del Texas occidentale. Il viaggio è stato pianificato con molta cura, tenendo conto di molti strada-

tra Big Spring e Tucson si trova El Paso, scelta all'incirca come prima tappa. L'autostrada che conduce a El Paso attraversa un territorio impervio e selvaggio e tutti sono sicuri che questa sarà la prova di resistenza e di forza più dura nel vostro lungo ed estenuante viaggio verso la California.

Perorato dall'aspettativa, il convoglio è riuscito a fuggire da Big Spring e a dirigersi verso est, e a quel punto si può finalmente pensare di salvare Kate. Alla prima opportunità hai comunicato la tua decisione agli disprezzati di Mad Dog. Michigan alla testa di un piccolo e, anche se con riluttanza, la comunità ti ha dato l'ordine costante di più di 1.000 uomini. Mad Dog è permesso di lasciare il convoglio e di dirigersi a Sacramento a persuadere i Mexicans e i Mavericks e i Angelo dovrà infiltrarsi nelle file mentre dimostrandosi a essere a fare e combattere per la sua causa. L'incontro tra la banda degli Angelinos e quella disastrosamente apparente disperata. Il numero della forza Loser, con la speranza di trovare Kate laggiù. La rapinatrice era talmente superiore a quello della L.D.M. abilità e il tuo coraggio sono insuperabili. sei riuscito a convincere i vostri comandanti hanno tentato di negoziare con a trovarla e a portarla in salvo proprio sotto il naso di Mad Dog, ma questa ha risposto con disprezzo agli capi delle bande. Durante la vostra fuga hai archiviato notevoli, lasciando al capitano Punkland un Microny Miki, il leader degli Angelinos, e sei riuscito a scappare in cui riaffermava la sua volontà di vendicare una mossa a Mad Dog Michigan. Solo piacere la morte del fratello. Le sue parole erano semplici parole sciagurate che quella mappa-confine delle indios, infatti, non avrebbe lasciato ancora verso di El Paso un di vitale importanza, riguardanti i piani che lui solo sono della comunità. Mad Dog ha posto il suo C.A.O.S. ha elaborato per conquistare l'intera Territoria generale a Ciudad Juarez, nella riva meridionale degli Stati Uniti d'America.

Durante la vostra fuga verso ovest avete incontrato la scorta, tre sopravvissuti di una postazione della Legione dei soldati. Mad Dog ha lasciato ripetutamente atterrar la Difesa Militare nel Texas del Sud, sono andati con l'intento di indebolire la vostra difesa. La chi sul diritto a El Paso, dove si trovava il resto del vostro gruppo di comandanti. Vi siete uniti a loro, facendoci a legare, oltre alle vostre forze, anche insieme vi siete incontrati con il convoglio all'imbocca dell'uscita strada percorribile che attraversa la Apache Mountains. Proprio tra queste montagne vive

informando un aspro combattimento tra i Mexicans e un gruppo di disperados messicani che avevano attraversato il confine in cerca di cibo e rifornimenti, e il convoglio è stato costretto ad attraversare quella zona di fuoco piano di raggiungere infine la destinazione. In città i comandanti della L.D.M. che difendeva la postazione militare di Fort Bliss vi ha riservato un caldo benvenuto. I festeggiamenti per il vostro arrivo sono durata molti giorni, ma il clima di ostilità per la vostra ritirata è stato rovesciato dalla comparsa imprevista di un esercito di più di 1.000 uomini. Mad Dog è permesso di lasciare il convoglio e di dirigersi a Sacramento a persuadere i Mexicans e i Mavericks e i Angelo dovrà infiltrarsi nelle file mentre dimostrandosi a essere a fare e combattere per la sua causa. L'incontro tra la banda degli Angelinos e quella disastrosamente apparente disperata. Il numero della forza Loser, con la speranza di trovare Kate laggiù. La rapinatrice era talmente superiore a quello della L.D.M. abilità e il tuo coraggio sono insuperabili. sei riuscito a convincere i vostri comandanti hanno tentato di negoziare con a trovarla e a portarla in salvo proprio sotto il naso di Mad Dog, ma questa ha risposto con disprezzo agli capi delle bande. Durante la vostra fuga hai archiviato notevoli, lasciando al capitano Punkland un Microny Miki, il leader degli Angelinos, e sei riuscito a scappare in cui riaffermava la sua volontà di vendicare una mossa a Mad Dog Michigan. Solo piacere la morte del fratello. Le sue parole erano semplici parole sciagurate che quella mappa-confine delle indios, infatti, non avrebbe lasciato ancora verso di El Paso un di vitale importanza, riguardanti i piani che lui solo sono della comunità. Mad Dog ha posto il suo C.A.O.S. ha elaborato per conquistare l'intera Territoria generale a Ciudad Juarez, nella riva meridionale degli Stati Uniti d'America.

Durante la vostra fuga verso ovest avete incontrato la scorta, tre sopravvissuti di una postazione della Legione dei soldati. Mad Dog ha lasciato ripetutamente atterrar la Difesa Militare nel Texas del Sud, sono andati con l'intento di indebolire la vostra difesa. La chi sul diritto a El Paso, dove si trovava il resto del vostro gruppo di comandanti. Vi siete uniti a loro, facendoci a legare, oltre alle vostre forze, anche insieme vi siete incontrati con il convoglio all'imbocca dell'uscita strada percorribile che attraversa la Apache Mountains. Proprio tra queste montagne vive

raggiungere Tucson sani e salvi. Poi, un giorno, siete

tesoro e intercettare un messaggio radio che ha fatto precipitare la cosa. Un convoglio di camion carichi di per lezionare Sasagawa diretto verso il quartier generale di Ciudad Juarez. A bordo dei camion si trovano esplosivi di grande potenza che servono a fare saltare in aria Fort Bliss e ogni forma di vita umana e cosa. È necessario fare qualcosa per impedire che Mac Dog si serva di quegli esplosivi, così i comandanti di Fort Bliss hanno formulato un piano disperato per salvare la vita della comunità e disorientare il nemico per un tempo sufficiente a farsi uscire tutti da El Paso.

Il piano prevede la distruzione degli esplosivi solo appena questi arriveranno a Ciudad Juarez, in modo da impedire a Mac Dog di usarli contro la comunità. Se tanta di una missione pericolosa e pericolosamente rischiosa, troppo ardua per un solo uomo. Così il capitano Franklin si offre volontario per guidare la missione e chiede a tre volontari di unirsi a lui: il capitano. Il sergente Haskell e il marine Karon della L. D. Si accorrono di accompagnarlo, ma non c'è nessun altro che si faccia avanti come quarto uomo. Il futuro del commando dipende dal successo di quella missione: col quarto pensiero fino alla morte, chiamati a raccolta tutti il tuo coraggio e ti offri volontario come quarto membro della squadra.



## LE REGOLE DEL GIOCO

Prima di iniziare l'avventura devi determinare le tue caratteristiche personali, il tuo equipaggiamento e le armi a tua disposizione. All'inizio del libro trovi il **Registro d'Azioni** del personaggio: a servirà per annotare le caratteristiche di Mark Phoenix. Poiché probabilmente giocherai più volte, è meglio che tu scriva a matita sul Registro d'Azioni, in preferenza, per anche fotocopiarlo e spediscilo in un cartoncino o in foglietto.

Le tue caratteristiche personali comprendono due qualità basilari: **Combattibilità** e **Resistenza**. Per calcolare il punteggio iniziale di Combattibilità punta ad occhi chiusi una matita sulla **Tabella del Destino** che trovi in fondo al libro. Se hai toccato lo zero non hai nessun punto. Al risultato così ottenuto aggiungi 10 e trascrivi il totale nella casella "Combattibilità" del Registro d'Azioni. Quando diverrai affrontato da un nemico in combattimento la tua Combattibilità verrà confrontata con quella del tuo nemico: è importante quindi avere un punteggio piuttosto alto.

Per calcolare il punteggio iniziale di Resistenza devi ripetere lo stesso procedimento, ma questa volta aggiungi 20 al numero ottenuto dalla Tabella del Destino e trascrivi il totale nella casella "Resistenza" del Registro d'Azioni. Se vuoi farlo durante un combattimento oppure in altre occasioni nel corso dell'avventura, perdi punti di Resistenza. Se in qualsiasi momento della missione ti esaurisci, Mark Phoenix muore e l'avventura finisce.

Alto come dai tuoi punti di Resistenza, ma non tanto intelligente ad impiegarti quando lo scopo ti sembra valido. L'intelligenza morale, l'intelligenza, la capacità di valutare le situazioni possono permetterti la possibilità di dare le informazioni a tua disposizione, e un giorno recuperare punti, ma ricorda che in nessun caso potrai colare le lezioni che hai appreso e riportare al punteggio iniziale.

## CARATTERISTICHE DI SOPRAVVIVENZA

Dal giorno in cui sei ritenuto in superficie hai dovuto sviluppare diverse qualità ed istinti per difenderti da solo e il tuo gruppo.

Nel Registro d'Azioni trovi elencate le 5 caratteristiche di sopravvivenza basilar:

### Guida

L'abilità di condurre veicoli a motore, automobili, moto e camion.

### Mira

La tua abilità ed esperienza nell'uso delle armi: pistole, mitra, carabine e fucile.

### Orientamento

La capacità, dovuta anche all'esperienza, di sopravvivere in un ambiente ostile e sconosciuto.

### Agilità

L'allenamento fisico, la velocità dei riflessi e la rapidità nei movimenti.

La tua abilità in queste cinque caratteristiche viene misurata in punti. Inizii l'avventura con 3 punti per ogni caratteristica. Per prima di iniziare la missione hai a disposizione 4 punti aggiuntivi che puoi assegnare ad una particolare caratteristica oppure ripartirli e ripartimenti tra tutte e cinque. Durante l'avventura verrai messo a dura prova. È importante quindi che il punteggio sia alto in modo da garantirti maggiori probabilità di sopravvivenza.

Quando hai deciso come ripartire gli altri 4 punti, riporta i tuoi nelle caselle relative del Registro d'Azioni.

Se quindi è la tua prima avventura del "Giornali della strada" il punteggio totale delle cinque caratteristiche  $19 \text{ (} 5 \text{ caratteristiche} \times 3 \text{ punti)} + 4 \text{ punti aggiuntivi} = 19 \text{ punti}$ .

Se punti a tornare con successo questa missione guadagnerai altri 4 punti, che potrai assegnare alle caratteristiche di sopravvivenza nella prossima avventura. Questi punti, assieme all'equipaggiamento e alle provviste che avranno in tuo possesso alla fine del viaggio, potranno essere usati nel prossimo libro del "Giornali della strada". Fino a California.



## EQUIPAGGIAMENTO

Oltre ai vestiti, hai molti altri oggetti che costituiscono il tuo equipaggiamento militare: un fucile, una cassetta con una cartucciera, una cassetta di pronto soccorso, una bomboletta col gas profetico da cucina. Ma anche una carta geografica del Nord America e dell'America (vedi all'ultima del libro), che porta in una tasca interna del tuo giubbetto da combattimento.

### Zaino

Nello zaino puoi mettere fino a dodici oggetti della tua lista. Se hai più di tre oggetti la tua Agilità si riduce di un punto. Se porti più di sei oggetti, essa viene ridotta di 3 punti. Se lo zaino è pieno la tua Agilità verrà ridotta di 3 punti.

Devi essere ben equipaggiato per poter affrontare il difficile missione che ti aspetta. Scegli fino a quattro oggetti da questo elenco:

Fucile colare

Granata da guerra

Bombetta

Bombetta

Bombetta C.B.

Carta

Tre punti (ogni punto occupa uno spazio nel zaino)

Sega portatile

Scatole di farmaceutici

Esporta gli oggetti scelti nel Registro d'Armi, e se hai scelto quattro oggetti modifica il punteggio Agilità.

Durante l' missione puoi trovare ed impossessarti di oggetti molto utili. La raccomandazione perché saranno scelti in segreto: se non ci sono indicazioni contrarie, puoi prenderli e conservarli nel tuo zaino.

Durante l'azione missioni dovrai mangiare regolarmente. Se non possiedi del cibo quando ti viene detto di mangiare perdi 3 punti di Resistenza.

### Cartucce

Nella cartucciera conservi le munizioni per la tua arma. In una cartucciera vanno al massimo:

40 proiettili da 9 mm per pistola o mitra

oppure

30 proiettili da 7,62 mm per carabina

oppure

10 proiettili calibro 12 per fucile a pompa

Se hai intenzione di portare munizioni di calibro diverso usa la seguente regola per calcolare lo spazio nella cartucciera:

$$4 \times 9 \text{ mm} = 2 \times 7,62 \text{ mm} = 1 \times \text{calibro 12}$$

Puoi portare anche delle munizioni appassite nello zaino, ricorda però che una quantità di proiettili equivalente a quella contenuta in una cartucciera (o anche meno) occupa comunque un posto nello zaino.

### Cassetta di pronto soccorso

Una cassetta di pronto soccorso ben fornita è di vitale importanza se vuoi sopravvivere in condizioni difficili, e vuoi farlo in combattimento o in altre circostanze. Contiene tutto il materiale di pronto soccorso ne-

cascano, bozze, disorientate, indebitate, comprese per depurare l'acqua, soffocando, asfissianti, come prova di odio per ritardare l'assorbimento delle sostanze e mortale per piccoli interventi chirurgici.

Per comodità il materiale viene raggeppato in unità e per recuperare queste unità hai a disposizione se gli occhi chiusi un numero sulla Tabella del Destino (quadrato a 10) e aggiungi 2. Il risultato rappresenta la unità disponibile all'inizio dell'avventura. Il numero massimo di unità che puoi avere a disposizione è 12 e devi ricordarti di registrarla nell'apposita casella del Registro d'Azioni.

Puoi usare la unità di prima soccorso anche per recuperare i punti di Resistenza persi. Ogni unità ti recupera 3 punti, ma non puoi sfruttare questa possibilità quando ti viene espressamente detto che non puoi o non

## **Borraccia**

L'acqua è essenziale per vivere, e la tua vita dipende da una scorta sufficiente di acqua non contaminata (Devi ricordarti di bere ad intervalli regolari durante tutta l'avventura se non vuoi morire e ripetere l'atto della morte). Una razione d'acqua equivale ad un quarto di litro e la tua borraccia contiene sei litri d'acqua, la quantità sufficiente per una giornata. Quando ti viene consigliato di bere ricorda di conservare una razione d'acqua dall'apposita casella del Registro d'Azioni.

Se perdi tre fiaschi la tua riserva d'acqua è ancora più bassa, perdi 3 punti di Resistenza.

## **ARMI**

### **Armi da combattimento corpo a corpo**

Queste armi ti servono nel combattimento ravvicinato. Sono l'avventura armato di un coltello da cacciatoro, durante il combattimento, aumenta di 2 punti la tua Combattività. Registrato nel foglio "Armi" del Registro d'Azioni.

Se trovi un'arma nel corso dell'avventura puoi prenderla ed usarla in seguito. Vedrai che le armi trovate durante la tua missione riportano un numero tra parentesi, ad esempio: Machete (3). Esse indicano di quanti punti viene aumentata la tua Combattività se le impieghi durante un combattimento.

Puoi portare al massimo due armi da combattimento corpo a corpo.

### **Armi da fuoco**

In questa avventura esistono solo 4 tipi di armi da fuoco.

**Pistola**

**Mare**

**Fucile a pompa**

**Carabina**

Se giochi è la tua prima avventura del "Giustiziere della Strada", inizi la tua missione armato solamente di una di queste armi. Scegli bene e poi scopri l'arma, le modalità di fuoco e il calibro nel foglio "Armi" del Registro d'Azioni.

Se vuoi usare un'arma da fuoco devi disporre anche di munizioni sufficienti del giusto calibro. Nella tabella seguente trova il calibro di ogni arma, il numero di proiettili impegnati ogni volta che l'arma spara (Mortalità di Fuoco), e il numero di colpi di cui disponi all'inizio dell'avventura.

	Calibro	Modello di fuoco	Colpi mortali
PISTOLA	9 mm	1	2
MITRA	9 mm	6	30
FUCILE A POMPA	12 mm	1	4
CARABINA	7.62 mm	1	4

Il numero minimo di colpi deve essere riportato nel foglio "Munizioni" del Registro d'Avventure. Non puoi usare le armi da fuoco se hai senza munizioni oppure se possiedi proiettili del calibro sbagliato. Tuttavia ti si può presentare l'opportunità di intercettare la storia di munizioni, oppure di trovare un'arma dello stesso calibro dei proiettili in tuo possesso.

Puoi portare al massimo tre armi da fuoco. Per ogni arma da fuoco che porti con te (inclusi le bombe) devi ridurre la tua Agilità di sei punti.

## COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

Ti capiterà spesso di imbattersi in avversari con i quali devi impegnare combattimenti corpo a corpo. Il nemico avrà un suo punteggio di Combattività e Resistenza. Lo scopo del combattimento è quello di uccidere l'avversario annullando la sua Resistenza e secondo il più possibile di conservare intatto il proprio punteggio.

All'inizio del combattimento annota i punteggi di Resistenza di Mark e del tuo avversario nelle apposite caselle sul Registro d'Avventure. Lo svolgimento del combattimento seguirà questa sequenza:

1. Somma al tuo punteggio di Combattività il punto extra (bonus) che ottieni con l'impiego di una delle armi in tuo possesso.
2. Sottrai dal precedente totale il punteggio di Combattività del tuo avversario. Il risultato sarà il **Rapporto di Forza** che devi annotare sul Registro d'Avventure.

### Esempio

Mark Phoenix possiede un punteggio di Combattività pari a 17, e viene attaccato da uno della banda dei Renegade, la cui Combattività è pari a 11. Mark non può evitare lo scontro e deve perciò affrontare il suo avversario. È in possesso del coltello da caccia che somma di 2 punti la sua Combattività. Mark avrà quindi 19 punti di Combattività.

Sottra la Combattività del bandito da quella di Mark ed ottieni il Rapporto di Forza pari a +1 (19 - 18 = +1). Ricordati di segnare questo risultato sul Registro d'Azioni.

3. Dopo avere calcolato il Rapporto di Forza scrivi un numero nella Tabella del Destino.
4. Vai alla tabella Risultati di Combattimento in fondo al libro: nella prima riga orizzontale della tabella trovi i numeri del Rapporto di Forza. Cerca in questa riga il tuo Rapporto di Forza e nella colonna verticale cerca il numero uscito dalla Tabella del Destino. Nel punto d'incontro troverai la casella che riporta i punti di Resistenza persi da Mark e dal tuo avversario (9 indica i punti persi dal nemico; MP indica quelli persi da Mark Phoenix).

### Esempio

Hai appena calcolato che il Rapporto di Forza tra Mark Phoenix e il bandito è +1. Se nella Tabella del Destino hai scelto il numero 4, il risultato del primo scontro del combattimento è che Mark Phoenix perde 3 punti di Resistenza mentre il suo avversario ne perde 4.

5. Sul Registro d'Azioni riporta le variazioni dei punteggi di Mark e del suo avversario.
6. Se non ti vengono imposte istruzioni diverse, oppure se non ti viene data la possibilità di evitare il combattimento, inizia il secondo scontro del combattimento.
7. Ripeti la medesima sequenza dal punto 3.

Il combattimento continua finché la Resistenza di Mark o quella dell'avversario si annulla. Il personaggio con un punteggio di Resistenza pari a zero è considerato morto. Se muore Mark Phoenix l'avventura è finita. Se invece muore l'avversario, Mark Phoenix continua la sua missione con un punteggio di Resistenza ridotto.

Trovare il riassunto delle Regole di Combattimento in fondo al libro.

A volte potrai avere la possibilità di evitare il combattimento diretto. Se stai già combattendo e decidi di fuggire, segui le regole fino a calcolare i nuovi punteggi di Resistenza. I punti persi dal nemico verranno ignorati, mentre Mark perderà i suoi. Questo è il rischio della fuga! Comunque puoi sfuggire al combattimento solo se questa possibilità ti viene concessa espressamente nel testo.



La decisione di unirsi al gruppo del capitano Frankland suscita una reazione entusiasta nei membri del Gruppo Dallas 1: sono molto fieri di te e applaudono il tuo coraggio, orgogliosi del fatto che uno di loro conti a far parte della squadra. Tuttavia, non riescono a nascondere completamente la preoccupazione per quanto ti aspetta al di là delle mura che circondano Fort Bliss.

Servendosi della carta geografica e dell'equipaggiamento recuperato nel campo militare e nell'aeroporto adiacenti al Forte, il capitano Frankland e il sergente Haskell formulano un piano d'azione: A mezzanotte la squadra deve lasciare il Forte per penetrare attraverso lo schieramento nemico che circonda le vostre postazioni, approfittando della copertura fornita dall'oscurità. In seguito saranno le sorvie della città di El Paso a fornire protezione sufficiente, il che eviterà alla squadra di venir scoperta dalle pattuglie nemiche durante il cammino verso sud in direzione del Rio Grande. Il Rio Grande è un fiume internazionale ornato da un unico ponte: lo Stanton Street Toll Bridge. Le piste che conducono al ponte sono pattugliate, ma il ponte di rado viene sorvegliato. Il piano del sergente e del capitano prevede che la squadra passi il ponte usando un camminamento di servizio che corre esattamente sotto la campata centrale.

Dall'altra parte del fiume, oltre il confine messicano, si trova Ciudad Juárez, la sudicia e devoluta città nella quale Mad Dog Michigan - in segno di rispetto verso Santiago, il capo dei Mexicans - ha stabilito il suo quartier generale. Il campo di esplosivi deve attivarsi

proprietà, alle due del mattino saccheggiò la squadra dove localizzare e distruggere prima possibile il camion assieme al carico mortale che trasportano, impadronendosi della nave a contatto. Da certo le esplosioni sembrarono il passo tra le basi nemiche che circondano Fort Bliss, e allo stesso tempo formarono un segnale d'avvertimento ai vestiti, a quasi a quel punto saranno pronti ad approfittare della confusione e a penetrare attraverso il cordone nemico. Una volta al sicuro, il gruppo dovrà proseguire lungo l'Autostrada Federale numero 11, dapprima in direzione nord verso Las Cruces, e poi a ovest, verso Tanson, la città dove essi stessi sarà diretta.

Per ciò la parte della squadra, il vero pericolo inizia proprio dopo che la missione è stata portata a termine. Una volta fatto saltare gli esplosivi, la squadra deve impadronirsi di un mezzo di trasporto nemico e fuggire da Ciudad Juarez il più in fretta possibile. Se ogni cosa andrà per il verso giusto, la squadra si riunirà agli altri a Deming, una città messicana situata a 100 miglia a nord-ovest di El Paso, questo dovrebbe succedere a mezzogiorno circa del giorno successivo. Se invece la squadra non dovesse riuscire a portare a termine la missione, il gruppo proseguirà senza sospettare altro.

Le ore che mancano alla mezzanotte sono davvero poche, e passano molto in fretta. La gente approfitta dell'oscurità per preparare i mezzi di trasporto che serviranno alla fuga. Kate sarà alla guida della sua spider, e ciò ti fornisce un'ottima scusa per intrattenerti insieme a lei quel po' di tempo che ancora ti resta prima della partenza. Apparentemente sei inteso a

riverarle le particolarità e le difficoltà del tuo bolide, anche se in realtà non sanno che Kate conosce bene la tua macchina: tuttavia nessuno è tanto insensibile da fare commenti sulla cosa.

Quando mancano cinque minuti a mezzanotte il capitano Frankland ti chiama, e ti propone di raggiungere la squadra. "Abbi cura della mia macchina" sussurra, e ti scagli con riluttanza dal lenoso abbraccio di Kate.

"Sai se mi prometti di aver cura di te stesso?" risponde lei con voce asprita, mentre cerca di controllare la paura che la serza la gola e lo stringe lo stomaco.

"Non preoccuparti, Kate. Sono che tutto andrà bene. Vedrai. Domani saremo di nuovo insieme. A Deming."

"Lo spero, Mark" sussurra Kate. "Lo spero proprio".

Vai al 274.



2

Lasci lo zaino e la tua arma nelle mani del sergente Hartz II, scegli un'arma per il combattimento corpo a

corpo, e ti rivoli verso la jeep assieme al capitano Franklin. I due Max esulta non si accorgono della tua presenza, pur silenziosamente attorno alla jeep, e sei volti verso la parte posteriore. Un pesante mitragliatore, con il caricatore ben in vista, montato su un canestro dietro al sedile anteriore nasconde in parte i tuoi movimenti. Ti lanciichi veloce dietro alla jeep.

Tratteni il respiro e aspetti il segnale di Franklin. Assurdatosi che non ci sia nessun altro nelle vicinanze, il capitano fa un cenno con il capo. Immediatamente scatti alle spalle i due banditi, i quali non sospettano minimamente la vostra presenza.

Somma il tuo punteggio totale di Agilità ai punti di Resistenza che possiedi in questo momento.

Se il totale è meno di 22, vai al 176

Se il totale è 22 o più, vai all'82



3

Bandi oltre il postellone posteriore e ritorni sulla motocicletta. Sei quasi per perdere l'equilibrio, ma ti riprendi velocemente quando una scarica di pallottole si smancia a ridosso in schegge le pietre sotto i tuoi piedi. Ti arrampichi a fatica verso la parte anteriore di

canina, mentre le pallottole ti inseguono ad ogni passo senza darti tregua.

Somma il tuo punteggio di Agilità ai punti di Resistenza che possiedi in questo momento.

Se il totale è meno di 15, vai al 223

Se il totale è 15 o più, vai al 178



4

Il tuo avversario cade a terra, ma non manca a capote se l'hai effettivamente colpito, o se ci sei solo soffiato per proteggerlo. Ti affrettati dalla finestra, nel caso che cercasse di riprendere al fuoco, e non ti serve tempo allo sparo aspetti un minuto prima di lanciare un'altra occhiata oltre il vetro. L'assassino non si vede da nessuna parte, e temi che possa essere riuscito a entrare nel tribunale. Con l'arma in mano, ti sporgi a controllare il passaggio esterno; poi getti un'occhiata oltre la ringhiera, nell'atrio e nell'anticamera: sono completamente deserte.

Desideri tentare la fuga dal tribunale finché hai tempo. Il corridoio porta ad una scala, al piedi della

quale si trova all'uscita anticipando. Da una breccia nella porta vedi che il cortile esterno è deserto. Hai scortato la sbarra che chiude la porta, ed esci nel cortile. Hai percorso solo qualche passo quando il killer, con la carabina in pugno, compare d'un balzo da dietro l'angolo.

Se possiedi munizioni a sufficienza per far fuoco una volta, vai al 181.

Se non possiedi abbastanza munizioni, vai al 229.

### 8

L'ufò della stanza squarcia ancora una volta l'aria provenendo dall'entrata est, e questa volta si tratta di un segnale d'allarme. Knott reagisce pestando con rabbia un piede sul pavimento della cabina di guida e portandosi il dito anteocho verso l'entrata ovest. Sentì delle voci impetrate, un attimo-dopo hanno inizio gli spari.

"Ghi" grida il capitano Frankland. Le pallottole penetrano con facilità nel sottile telone di copertura e rimbalzano contro la cabina di guida. Ti appiattisci immediatamente sul pavimento, che senti tremare e scuotersi contro la guancia mentre il camion prende sull'uscita ovest. Il portellone, completamente marconizzato, offre scarsa resistenza: all'urto con il camion si scardina all'istante, mentre i barboni vengono scagliati in aria e precipitano al suolo rompendosi a mille pezzi.

Dietro di voi sentite altri spari, ma nessun colpo raggiunge l'obiettivo. Ti arruoli a gettare un'occhiata oltre il bordo posteriore, e vedi la pista da cui sono scappate le hostess. Fuori dalla porta scorgevi un gruppo di uomini della banda degli Angelinos: un

momento in meno le motociclette e sembrano ben decise a inseguirti. Su bene, quanto siano pericolosi quei centauri, perciò estrai la tua arma e appoggi la testa nel pannello, aspettando che arrivino a tiro.

Vai al 42.

### 6

"Potrebbe essere il killer" sussurra Knott agitando gli occhi per la paura. Con un balzo improvviso vi togliete immediatamente dal sentiero e vi nascondete dietro all'albero più vicino. Tardisci il respiro, e fumi invisibile la foresta davanti a te, percepisci un movimento dietro al fitto fogliame. Poi scorgi un uomo dal volto barbuto, e Knott, che ha i nervi tesi fino allo squallido, estrae la pistola e fa partire tre colpi in rapida successione.

I poliziotti squarciano la corteccia di un pino a meno di mezzo metro dall'uomo, il quale, dopo un attimo di sgomento, si lascia in una fuga disperata tra il verde scuro del ramo.

"Ah! Questo il che si chiama farglielo vedere!" esclama Knott.

"Ghi" risponde, ma la sua voce non suona convinta. Non sei affatto sicuro che si tratti di uno di quei maledetti autistici della C.A.O.S. / difficilmente uno di loro si sarebbe fatto scoprire in quel modo, e poi non si sarebbe dato alla fuga una volta sotto tiro. "Controllatelo se è andato via" dici, e fai segno a Knott di seguirvi mentre ti muovi a cercare il fuggiasco.

Vai al 54.





(fig.1) Un enorme bulldozer giallo, con la pala abbassata, sta avanzando lentamente in vista di collisione con il camion. Kaci si lascia prendere dal panico davanti a questo arazzo inaspettato. Schiaccia con forza il pedale del freno e il camion si arresta bruscamente con un assordante cigolio di freni. Il motore si spegne, sopra un silenzio di silenzio assoluto, ma subito il capitano Franklin gridò a Kaci di smettere in moto e di togliere immediatamente il camion dalla traiettoria dell'enorme bulldozer, che continua ad avanzare massiccio verso di voi.

7 (fig. 1)

Un bulldozer giallo fiavante, con la pala abbassata, sta avanzando lentamente in vista di collisione con il camion. Kaci si lascia prendere dal panico davanti a questo arazzo inaspettato. Schiaccia con forza il pedale del freno e il camion si arresta bruscamente con un assordante cigolio di freni. Il motore si spegne, sopra un silenzio di silenzio assoluto, ma subito il capitano Franklin gridò a Kaci di smettere in moto e di togliere immediatamente il camion dalla traiettoria dell'enorme bulldozer, che continua ad avanzare massiccio verso di voi.

L'imminente collisione ha distratto per un attimo la tua attenzione dalla parte posteriore del camion, ma appena senti la richiesta d'aiuto di Hank il tragico protagonista. Due uomini della banda dei Mexicans si erano arrampicando oltre il portellone.

Rotolano fulminei addosso al sergente, impedendoti così di fare fiasco. potresti colpire il tuo compagno Combattuto come leoni, e, nella mischia di pugni e calci qualcuno ti toglie l'arma dalle mani, e un pugno ti manda lì.

Slammer

Combattività 16

Resistenza 35

A causa dell'impeto dell'attacco, non potrai adoperare un'arma per il combattimento corpo a corpo fino al secondo scontro.

Se vinci il combattimento, vai al 35.

8

La pallottola sbalza e ti sfiora l'orecchio sinistro, passandoti laceri vicini che riesci a sentire lo spostamento

d'aria. La vicinanza dell'acemico ti spinge a cedere più veloci: con uno scatto improvvisu percorri in pochi istanti i pochi metri della strada, e raggiungi un sentiero che si inoltra tra gli alberi. Il sentiero scende bruscamente verso il basso, il pendio è così scosceso che inciampa, perdendo l'equilibrio, e lo consumi ruotolare verso il basso. Quando alla fine riesci fermarti, sei coperto di graffi e abrasioni: perdi 2 punti di Resistenza.

D'ora in poi la tua discesa nella foresta prosegue con relativa facilità. Raggiungi ben presto il corso d'acqua che aveva scoperto nel corso della salita, e ti fermi per cercare di capire se ti stanno ancora inseguendo. Gli alberi attorno a te sono universalmente innocui, e viene facile pensare che dietro a ogni tronco si nasconde un assassino.

Proseguì con calma il cammino. Segui il sentiero di costeggia il corso d'acqua verso ovest, in direzione della Svanholm Mountain. Percorri dodici miglia senza incidenti, e nel tardo pomeriggio raggiungi un piccolo ponte dove una strada che corre da nord a sud attraversa il frangiacquedotto. Controlli la carta geografica, ma evidentemente quella stradina è troppo piccola per essere segnata sulle mappe. Sei affranto e debole, continui a un Passo, oppure perdi 3 punti di Resistenza.

Se decidi abbandonare il fiume per proseguire lungo la strada, vai al 43.

Se scegli invece di continuare lungo il fiume, vai al 115.

Cadi se qualcosa e ti affretti a cercare riparo sotto il tronco di un computer che si trova lì vicino. Hai appena iniziato di muoverti quando senti un forte rumore: la porta principale viene completamente demolita, ed ecco che entra il tuo avversario. L'uomo controlla sotto le numerose scrivanie muovendo la sua testa avanti e indietro. Afferra la tua arma, mentre ti stai ancora nella stanza sfiorando l'arma tutto intorno, però non osa uccidere l'estraneo, per timore di rivelare il tuo nascondiglio.

Ecco un saggio della Tabella del Destino.

Se hai estratto un numero pari (0, 2, 4, 6, 8), vai al 48.

Se hai estratto un numero dispari (1, 3, 5, 7, 9), vai al 399.

## 10

Appena din fuori la testa senti subito parlare un altro uomo. Qualcuno di caldo e affilato ti colpisce di striscio: perdi 2 punti di Resistenza. La micidiale precisione e rapidità del colpo che il tuo avversario ha fatto parte ti fa cambiare idea. Abbandoni il tentativo di localizzarlo, e ti metti di nuovo al riparo dietro le lamiere d'acciaio del fangone.

Con la coda dell'occhio vedi il capitano caricare il suo mitra e prepararsi a far fuoco. "Ohiy, vede se m'atteso di trovare questo maledetto Yanika" dice con voce calma, per nulla impressionato dal rischio che lui appena corso. "Appena inizio a far fuoco, vedi se puoi individuare il posto dove si trova".

Fai un cenno di assenso con il capo, anche se in realtà senti un po' nervoso. Ti precipiti a guardare oltre l'orizzonte nel momento in cui il capitano apre il filo "Assenti?" grida lui mentre si alza e fa partire a series di colpi. Il rumore della tua arma copre quel del sermice, ma dopo un attimo soltanto Franklin viene colpito. Con il mitra che ancora fa fuoco, capitano cade all'indietro e stramazza a terra; il pallottolo gli si è conficcato in mezzo agli occhi.

Lo shock per la morte del capitano Frankland, subito dopo quella del sergente Haskell, e dopo che tu stesso sei salutato per un soffio, ti colpisce come una frusta fredda. Ti nascondi nel fango, tremando per la paura e con addosso la certezza che la prossima vittima sarai tu. Per un terribile momento la paura ti schiaccia fin quasi a consumare ogni tua energia, e vorresti soltanto poter fuggire il più lontano possibile... Anche se Kent ti supplica di rimanere dove sei, il tuo istintivamente piuchi e svanti alla cieca verso il bosco. Insempia la fretta e cadi a terra, graffiandoti le mani e le ginocchia sulle pietre ruvide e affilate: perdi il posto. Resistenza.

Ma per fortuna quella caduta ti salva la vita. Un'alta scarica di colpi ti passa sopra la testa un istante. Tu che hai toccato il terreno, marciandoti per un soffio. La vicinanza del pericolo ti schiarisce le idee, e senti il corpo a correre in direzione degli alberi, ben deciso a sopravvivere anche questa volta. Kent ti incita a correre più veloce, mentre tu preghi di riuscirci. Arrivato al coperto prima che il killer abbia la possibilità di cambiare il bersaglio.

Sommi i tuoi punti di Agilità a quelli di Resistenza. [Sì?] se la tua Resistenza è bassa, e sei ingombrato dal tuo equipaggiamento, è consigliabile eliminare dalle armi qualche oggetto, in modo da aumentare il tuo punteggio di Agilità.]

Se il tuo punteggio totale è meno di 16, vai al 87.  
Se va da 16 a 19, vai al 83.  
Se è 20 o più, vai al 184.

## 11

Kent ti viene in aiuto dopo aver ridotto al silenzio il tuo avversario, e insieme sconfigge l'ultimo bandito. Esaminati a due corpi, quindi le tasche laterali della moto, e trovate i seguenti oggetti:

Broccolo

Bussola

Razzo di segnalazione

Pistola (contenente quattro proiettili da 9 mm)

Fuoco a pompa (contenente due proiettili calibro 12)

Coltello [2]

Martello [2]

Tre proiettili calibro 12

Dieci proiettili da 9 mm

Cibo a sufficienza per tre pasti

Acqua a sufficienza per quattro razioni

Compresse per depurare l'acqua, brado, analgesici e disinfettanti, a sufficienza per quattro unità di pronto soccorso.

Se decidi di prendere qualcosa di questa armi, munizioni, oggetti di pronto soccorso, o oggetti dello zaino, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro d'Azione.

Prima di entrare nella stazione di servizio per cercare il pezzo di ricambio che vi serve, nascondete i conti dei due uomini che avete appena sconfitto.

Vai al 273



12

La collisione con la barriera ha danneggiato la macchina di Mad Dog: una parte del paraurti anteriore è piegata verso la ruota ed il motore funziona a bassa velocità. Nel duello mortale che state combattendo, la tua macchina superdotata non ha più un così notabile vantaggio di velocità. Tuttavia, malgrado i danni, possiede ancora abbastanza potenza da riuscire a raggiungerli.

Le lottizzanti vedi profilare la sagoma di un peso che attraversa un canale di diradaggio alimentato a Fiume Wash. Sul ponte, messo di traverso, vedi l'Anchovy Landerer, uno dei mezzi di trasporto a vostro servizio, abbandonato proprio all'altezza della rampa di uscita. Il bus blocca le due corsie della lottizzante, lasciando spazio per un veicolo solo.

Francò a francò tu e Mad Dog vi dirigete a grande velocità verso quello stretto passaggio, imbucando così a passare per primi. Nel disperato tentativo

insorti, Mad Dog porta la sua macchina da corsa pericolosamente vicina alla tua. Siete a nemmeno tre metri di distanza l'altro, quando lei manda la sua macchina a sbattere contro la tua.

Somma il tuo punteggio totale di Guida i punti di Resistenza che possiedi in questo momento. Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al totale che hai ottenuto.

Se il punteggio totale è meno di 22, vai al 229.

Se va da 22 a 38, vai al 116.

Se è 39 o più, vai al 78.

13

Ti tuffi a terra, e ti lasci sfuggire un grido di dolore quando i palmi delle mani e la pelle delle ginocchia sfrecciano contro la pietra aguzza (perdi 2 punti di Resistenza). Il marine Knott si butta a terra accanto a te proprio nel momento in cui il feroce della terza vi passa sopra: rifugge il pericolo per qualche istante, e poi si punta proprio su di voi, rivelando così la vostra presenza.

Sono un grido di rabbia, seguito immediatamente da due colpi di arma da fuoco e da un abbasso di coro. La pallottola ti colpisce nel braccio proprio accanto alle vostre teste. "Via di corsa!" urla a Knott. "Ci hanno visti!"

Ignorando l'acuto dolore della ferita, ti alzi in piedi e corri verso l'occorrenza. Knott scompare alla tua sinistra pochi istanti prima che tu raggiunga l'uscita dell'autostrada. Continua a correre a stal per riemergere sotto

la strada sopraelevata quando un raggio lancia sfocato la tua vista.

Alti lo sguardo e vedi due tarchiate figure corse avanti in un'azione verso di te. Lasci la tua arma in auto e poniere il grilletto, per tentare di strappare alle spalle. La tua attenzione viene interposta da due come debolezza, e i segugi ti caricano all'istante avanzandosi contro il tuo petto.

**Maxima**

**Combattività 15**

**Resistenza 24**

A causa della forza del loro attacco, non puoi adoperare nessuna arma per il combattimento corpo a corpo fino all'inizio del secondo scontro.

Se vinci, è il combattimento dura meno di cinque secondi, vai al 206.

Se il combattimento dura più di cinque secondi, vai al 129.

**14**

In un istante il senso di forza scompare, per lasciare il posto a un dolore gelido e paralizzante che si fa correre un brivido lungo la schiena. Rimani fermo, non osando muovere neanche un muscolo per il timore di rivelare il tuo nascondiglio. Senti improvvisamente un rumore da passi nella boscaglia: capisci che il nemico si sta avvicinando e che devi agire velocemente se decidi aver salva la pelle.

Ti alzi faticosamente in piedi e ti metti a correre nella foresta. Non hai percorso neanche cinquanta metri quando - dopo aver gettato una rapida occhiata alle spalle - ti accorgi che qualcuno ti sta venendo dietro.

Il nuovo troppo veloce per riuscire a sedurre i loro movimenti, ma non riesci rallentare il passo per soddisfare la tua curiosità. Potrebbe rivelarsi un errore fatale.

Ben presto la foresta incomincia a scendere verso una radura. Ha difficoltà a controllare la velocità dei tuoi passi, ma riesce lo stesso a fermarsi affrettandosi al bordo di un arbusto proprio sul bordo della radura.

Se decidi attraversare di corsa la radura e cacciarli pure nel folto dei pini sull'altro lato, vai al 249.

Se invece scegli di osteggiare le radure nascondendoti tra gli alberi che la circondano, vai al 207.

**15**

La violenza dell'urto ti fa vacillare pericolosamente. Ti alzi in piedi con la forza della disperazione, e scoti la testa nel tentativo di schiarirti la vista. Raggiungi l'equilibrio prima del tuo avversario, e sai approfittare subito del tuo vantaggio.

**Yusuf**

**Combattività 14**

**Resistenza 18**

Del momento che sei tu a sfornare il primo colpo, non subisci alcuna perdita di Resistenza nel corso del primo scontro.

Se vinci il combattimento, vai al 197.

**16**

Maleducando l'impaccio in cui ti trovi, spingi la jeep a una folle corsa lungo la strada di montagna. Il capitano Franklin e il sergente Haskell stanno caricando la maragliatrice, preparandosi ad usarla nel caso che capiti in vista qualche nemico, nel frattempo

Riesci a procurarti una ferita alla spalla, e se la senti medicando. Dall'espressione del suo viso capisci che il dolore è forte. Ad ogni modo si tratta di una ferita superficiale, e fortunatamente il marino è ancora in grado di adoperare il braccio. Ormai è quasi l'alba. Riesci a vedere la strada che corre verso sud e a addentrarti nella montagna: ogni speranza di ricongiungerti velocemente con il resto del gruppo sembra ormai lontana. Ma meno che progredisce, la strada diventa sempre più accidentata, finché devi far ricorso a tutta la tua abilità e concentrazione per evitare che la jeep si sbricioli.

Somma al punteggio totale di Guida i punti di Resistenza che possiedi in questo momento.

Se il totale è meno di 34, vai al 184.

Se va da 34 a 38, vai al 258.

Se è 39 o più, vai al 306.

## 17

Riesci in un istante e ti togli dal cadavere del tuo avversario. Ti stai fantasticando in piedi, appena in tempo per vedere il tuo compagno scappare verso le scale d'uscita. Devi impedirgli di dare l'allarme a tutti i costi. Lo insegui con tutta la velocità che la tua gamba dolorante ti permette. Lo raggiungi quasi al cima alle scale, e ti sfilzi in avanti afferrandogli le ginocchia con una presa perferia. Ti prepari al combattimento, ma non sarà necessario affrontarlo: nella caduta ha sbattuto violentemente la testa contro il cemento, e ha perso conoscenza.

Vai al 316.

## 18

Il lato ovale della montagna di pietre e massi è molto meno sconnesso, e non hai difficoltà a scendere fino alla strada. Durante la tua fuga ti giri ripetutamente alle spalle, maldecidendo il tuo inseguitore e la mancanza di un luogo dove poterti nascondere. Tenti di muoverti un passo veloce, ma il caldo, la polvere e la paura che ti stringe lo stomaco conspirano contro di te e ti consumano le forze. Ti sei appena allontanato circa quattrocento metri dal macchio di sassi, e, malgrado i tuoi sforzi, quel- quello che senti a seguire è un passo lento e sconsolato.

Ti volti a guardare dietro le spalle ancora una volta, quando all'improvviso senti il rumore di una scarica di proiettile. Un dolore lancinante ti perfora le tempie. Il dolore ti sonda la testa e corre giù lungo la spina dorsale, facendoti crollare a terra. Poi scompaie per lasciare posto a un torpore che ti annulla la vista e preclude le ultime forze che ti sono rimaste in corpo. Un incontrollabile desiderio di dormire invade i tuoi sensi e, per quanto ti sforzi di rimanere sveglio, non hai alcuna possibilità di resistere.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente ora i monti dell'Arizona.

## 19

Riesci a colpire la gomma anteriore della moto, che decide a sinistra e muove la pompa della benzina per un soffio. Con un sibilo di ferraglia il veicolo cade sul fianco, gira su se stesso, e poi si schianta sul muro della stazione di servizio. Ti avvicini cautamente all'altro accamocciato e fumante, sempre tenendo la tua

area puntata. Torna ancora qualche reazione da parte di quel folle cattedrale, anche se le possibilità che un sopravvissuto all'urto terribile sono davvero scarse. Il riflettore espone subito che è deceduto. Esami da vicino il suo corpo, e ritieni che doveva essere già morto al momento della caduta. Una pallottola probabilmente lo ha colpito di ribaltello mentre stava percorrendo il ponte, e il suo corpo scivolato sopra il manubrio ha mantenuto in equilibrio il veicolo, facendolo così proseguire in linea retta.

C'è mancato un soffio che ci mettessi la pelle addosso, e questo pensiero ti fa venire i sudori freddi. Ti accingi la fronte con il dorso della mano sentendoti piuttosto inquieto, poi ti allontani dal cadavere del motociclista e dal relitto del tuo veicolo con le gambe che ancora ti tremano.

Vai al 209



20

Una frenata di secondo grado che ti rescia a fare fuoco, un bagliore giallastro erompe dalla cabina del capobanda. Un'impetuosa tremenda ti colpisce quasi istantaneamente al petto, e ti spinge all'indietro mandandoti a sbattere contro la cabina di guida. Non senti affatto dolore: due dei sette proiettili ti sono penetrati

in corpo e ti sono conficcati nel cuore. La morte è istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono tragica mente qui a Columbus.

21

Guida a Kate di fare attenzione. Abbassale la testa proprio nel momento in cui Mad Dog incomincia a fare fuoco con il suo mitra. La pronta reazione evasiva evita la morte: i proiettili oltrepassano l'obiettivo, ma voi restate intontolatamente (llei).

Sapete che il tuo avversario sta controllando il volante con una mano sola, incominciò a sbandare contro il fianco della sua macchina come se volesse provocarla, e, proprio quando lei si gira per sparare di nuovo, fuori di scatto. Con una mano ancora impegnata nel manubrio, Mad Dog non riesce a reagire in tempo a mantenere il controllo del suo bolide, il quale attraversa la strada dritti a te e va a sbattere contro la barriera centrale. Il bolide striscia contro il cemento a più di 150 chilometri all'ora, mentre scintille e schegge d'acciaio sollettono via dal pavement. Spingi sull'acceleratore e sorreggi il tuo avversario sulla destra, facendo capovolgere la tua formidabile macchina mentre lei va ancora cercando di uscire da quella difficile situazione.

Vai al 11.

22

Gia la posizione del tuo avversario perfettamente verificata nella mente, ti alzi da dietro il para-lance e prendi la tua arma per fare fuoco. Il camion sobbalza

sul terreno sconnesso, e ti è quasi impossibile prendere bene la mira, ma per un istante soltanto lo ingannai perfettamente e presi immediatamente il grilletto.

Ha mirato molto bene: colpisci l'uomo in petto forte, uccidendolo prima che riesca a trasmettere il suo messaggio radio. Haskell ti guarda e sorride, chiaramente impressionato dalla precisione della tua mira. Sia per congratularsi con te quando il camion rallenta e si ferma. Il capitano Frankland lascia la cabina di guida e va raggiando nel retro per accertarsi che sia bene.

"È tutto a posto" risponde, "siamo un po' ammucchiati ma ancora interi".

Assai il capitano a saltare oltre al portellone, poi appena è tornato in cabina, ordina a Krenn di ripartire. Potete così proseguire il vostro viaggio verso ovest lungo la Superstrada numero 9.

Vai al 316

## 31

Non hai affatto d'impeto a rischiare la vita ingurgitando dell'acqua contaminata: cerchi nella tua unità il pronto soccorso per vedere se hai qualche compressa per depurare l'acqua.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è uguale o minore del numero di unità di pronto soccorso che possiedi, vai al 180.

Se il numero che hai estratto è superiore a quello delle unità di pronto soccorso che possiedi, vai al 32.

## 34

Con infallibile precisione la tua arma siccota nell'aria colpisce l'inverosimile in pieno petto facendolo cadere all'indietro. L'uomo emette un grugolio rabbioso, ma prima che riesca a recuperare le forze e a dare l'allarme il serpente Haskell avanza deciso verso di lui, con il pugnale in mano pronto a colpire. Un colpo colge nel petto, e l'uomo viene strito prima di aver avuto il tempo di dare l'allarme ai suoi compagni sul posto.

"Ben fatto Mark. E anche a te, Haskell" commenta il capitano Frankland quando la squadra si riunisce all'entrata del passaggio e si prepara a affrontare le sentinelle. "Se quel spaccio avesse dato l'allarme, ora ci ritrovavamo addosso l'intera banda di Mad Dog".

Ricuperi la tua arma da combattimento corpo a corpo, poi, dopo aver consegnato il corpo del vostro nemico alle acque del Rio Grande, controlli un attimo il tuo equipaggiamento e segui gli altri che si allontanano a beta dal passaggio.

Vai al 130

## 35

Accorati dalla luce del riflettore che i tuoi nemici ti stanno puntando negli occhi, sei riuscito a controllare la jeep e tenerti fuori dalla zona di collisione fino all'ultimo momento. Il fuggiasco va urla nel frangere, e l'insuperabile sabbia ti fa sbattere le testa sul volante: perdi il punto di Riferimento.

Preziosamente la ferita riesce a risvegliare velocemente il controllo della jeep e a riportarla sulla strada. Il



capitano Franchini è in piedi dietro di te, e sta cercando il presente meraviglioso. Il fargone completa lo spettacolo giro su se stesso di 180 gradi e comincia a correre all'indietro, allora il capitano punta l'arma cominciando a far fuoco.

I proiettili cominciano a colpire il motore e colpiscono brandelli la cabina di guida. Il fargone incomincia a scendere, e qualche istante dopo senti un rombo assordante. Il serbatoio della benzina è esploso. Premi il pedale dell'acceleratore e lancia una rapida occhiata allo specchietto retrovisore: un'enorme palla di fumo grasseggiante è tutto ciò che rimane del fargone e dei sei passeggeri.

Vai al 178.



26

Smonti di sella e porti la mano all'occhio del canale e lasci cadere la tua guida mentre rotoli a rimbombare verso il fondo. Porti avvicini al manichio di sesso mascolino a salire. La montagna è alta circa venti metri, si ripuliscano, quasi completamente verticale, proprio come se si trattasse di una frana di rocce granitiche. Ti stai arrampicando da qualche minuto quando diventi quasi impossibile scendere.

Esiti un numero dalla Tabella del Doping, e sommi il tuo punteggio totale di Orientamento. Se possiedi una corda o una catena da tirare, aggiungi ancora due punti al numero che hai appena ottenuto.

Se ottieni meno di 10, vai al 123.

Se ottieni 10 o più, vai al 236.



27

Fai fuoco, ma hai puntato troppo in alto, sopra la testa del motociclista alla guida, e non riesci a pre-correre alcun danno. Il tuo passeggero reagisce puntando la sua pistola, la appoggia alla spalla del compagno e fa partire tre colpi in rapida successione. La pistola polverosa ti colpisce alla spalla e ti fa cadere all'indietro, però 3 punti di Resistenza.

Il capitano e il sergente Haskell corrono immediatamente al tuo aiuto. Il capitano Franchini ti indica la fonte (quella un'entità di pronto soccorso dagli occhi che porta nello zaino), mentre il sergente accoglie la tua arma e risponde al fuoco dei motociclisti (avvicinati dal Foglio Manicotti la quantità di cartucce necessaria per uno scottopé). Ad un certo punto, più forte del rombo assordante dei motori, senti il grido di aiuto del motociclista alla guida: Haskell lo ha colpito alla mano, facendogli schizzare via un dito. Perde

Il controllo della moto, la quale sbanda improvvisamente a sinistra, si capovolge su se stessa e scoppia insieme.

L'incidente spaventa gli altri del gruppo, tanto da far rallentare o indietreggiare a distanza di sicurezza. Continuano a seguire il convoglio, ma almeno ora si possono colparvi.

Vai al 149

28

Ti stai fantasticando in piedi e in tegli di dosso, polvere. Quando ti fanno smuovere vedi che la griglia aperta sul muro ha varco abbastanza largo: lasciarti passare. Senza esitare un attimo entri in rifugio, passando attraverso il buco-scriccio dal filo e dalla cenere.

Vai al 234

29

Il bandito è già sceso a metà scala quando il tuo grido di allarme echeggia dal ponte. La reazione del solito Haskell è immediata: si lascia impetuosamente avanti e sale a due a due gli scalini che lo separano, maniacando, con il coltello in mano pronto a colpire. Non appena vede Haskell, il bandito rimane impigliato per la sorpresa e lo sconcerto. Mentre cerca affannosamente la pistola, Haskell lo afferra alle giacchette e pugnala con forza, facendolo cadere all'indietro precipitarsi con un tonfo asordo e terribile sulle rovine del Rio Grande.

Ben fatto, sergente. E anche a te, Mark" si congratula il capitano Frankland quando la squadra si riunisce all'uscita del passaggio, pronta ad affrontare le semivelle. "Se quel tipo sulle scale fosse riuscito a dare l'allarme, ci saremmo ritrovati addosso tutto l'esercito di Mad Dog".

Dopo aver affidato il corpo dell'uomo alle acque del Rio Grande, controlli un istante il tuo equipaggiamento e segui gli altri che si stanno velocemente allontanando dal passaggio.

Vai al 250



30

Prendi posto dietro al pesante mitragliatore, mentre il capitano Frankland si mette alla guida e si dirige verso la casa-over di Lordburg. Haskell trova una scatola di munizioni e ti mette a riempire il caricamento.

La maggior parte degli uomini di Mad Dog sono reclusi attorno al blocco di edifici dove è stato scoperto il camion, ma ce ne sono alcuni - soprattutto esploratori del Detroit Lions - che si sono appostati in altre parti della città e tengono le strade sotto control-

lo. Ma incastellare un paio mentre attraversate Lombard, ma loro sembrano spaventati. La jeep porta datiatori di riconoscimento della banda, e ciò (in parte anche grazie all'incastell) vi rende molto facile attraversare le postazioni di guardia senza rischiare la vita.

I problemi incominciano quando siete per avvicinarvi alla rampa di accesso dell'Autostrada Federale numero 10. Subito dopo aver scoperto il cancello, Mad Dog decide di mandare un gruppo di esploratori - un furgoncino a motore d'occhio la rampa d'accesso dell'autostrada, nel caso ci fosse qualche problema. Una mossa intelligente. Appena vi scoprono in loro senza, gli esploratori di Mad Dog puntano su di voi: un potente riflettore fissato sul tetto del furgoncino sopra il posto di guida. Una chiamata radio dà loro conferma del fatto che non state affatto quelli che sembrano all'appuntamento, quindi mettono in moto e accelerano verso di voi con l'aspetto di farvi uscire di strada.

Entrate un numero della Tabella del Destino, e scoprite il tuo punteggio di Mura.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 5, vai al 143.

Se è 5 o più, vai al 295

### 31

Siedi un rancore di vetri infranti, e vedi improvvisamente volare attraverso la finestra un oggetto nero a una confusione di cibo (la scatola che ricadeva sulle inquiete del pavimento). Al contatto con il pavimento, l'oggetto emette una specie di fiamma bianca, e poi tre una scia di gas puzzolente color crema fuor-

della finestra. Il gas riempie la stanza in un baleno, ti tocca la gola e ti fa lacrimare gli occhi. Avverti un terribile senso di nausea, e ti sfiltoni da corsa dalla stanza prima che quel gas velenoso riesca a riempirla completamente. parti 3 punti di Resistenza.

La posta ad attacco di torso e a corse di velocità, ti sfiltoni barcollando lungo il corridoio fino a raggiungere un'uscita antincendio che si trova sul retro dell'edificio. Alla disperata ricerca di aria fresca, dai un calcio al lucchetto della porta e scatti boccheggiando nel cortile. Hai percorso solo un paio di metri quando l'assassino ti raggiunge di corsa voltando l'angolo del cortile, con la carabina in pugno.

Se possiedi un'arma da fuoco, è sufficiente a sufficienza per farti sentire a fuoco, vai al 181.

Altrimenti vai al 270



### 32

Ti avvicini con cautela, facendo bene attenzione a non far scocchettare le instabili nubi di legna del pavimento. Sulla porta vedi una placca aperta, nascosta da un pannello scorrevole di legno. Immagina di tratti di uno spioncino.

Avvicini l'orecchio, e senti delle voci indistinte nell'altra stanza. Non capisci quello che stanno dicendo.

ma dal loro tono inteso che sono molto spaventate. Sollevi delicatamente il chioscino, ma scopri che la porta è chiusa a chiave dall'interno.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al 46.

Se va da 5 a 9, vai al 318.



33

Il sole è calato ad ovest, oltre l'orizzonte. Mentre sei avventato Lordberg la luce delicata del crepuscolo accende le rovine degli edifici. Alcune tracce nel terreno dimostrano che il convoglio si è fermato qui, ma dove essera trattato di una sosta piuttosto breve, perché la città è così deserta. L'affaticamento e la stanchezza della marcia incominciano a farsi sentire, e senti tutta qualche difficoltà a restare svegli. Il capitano decide di fermarsi qui per trascorrere la notte, e di proseguire sulle tracce del convoglio la mattina successiva alla prime luci dell'alba.

Scegliete a caso un posto per dormire tra i molti argoli e affici che si trovano lungo la strada principale. Parcheggiate il camion su una via laterale, entrate in

lungo che avete scelto, e vedete che in passato questa doveva essere stata una sala giochi. Dottrine di videomachine, una accanto all'altra, sfollano le pareti, simili a pietre tombali di un cimitero elettronico. Gli schermi sono vuoti, ma i titoli dei giochi ti susseguono fantasmi, e ti ricordano le ore trascorse a divertirti in posti come questo a casa tua, in California, prima del Giorno X.

Con tuo grande sollievo, il sergente Haskell si offre volontario per il primo turno di guardia. Prima di dormire devi bere una razione d'acqua, oppure perderai 3 punti di Resistenza.

Vai al 236.

34

I tuoi nervi saldi e il tuo equilibrio naturale ti aiutano a riacquistare il controllo della moto e a condurla in salvo fino in fondo alla discesa. Segui l'ampio curviale fino a che non trovi un posto adatto per dormire. Sali senza grosse difficoltà, ma quando raggiungi la cima del canale e fermi la moto, scopri qualcosa che ti fa palir il sangue nelle vene.

Nel vicinissimo del canale vedi avvicinarsi una nube di polvere. È distante più di un miglio, ma capisci immediatamente che non può essere altro che una moto. Finis il veicolo che ti sta avvicinando, e anche se non riesci a scoprire il guidatore, sai per certo che è unista del killer.

Allarmato dalla sua vicinanza, acceleri e ti ferma lungo l'incidentata strada di montagna.

Vai al 56.



(Fig. 2) Donne e donne danzano indolenti intorno ai falò.

Costante a camminare con estrema cautela lungo la via, fino a quando non arrivate alle luci baglianti; ecco dei falò. Sono stati accesi sul pavimento nell'entrata di un edificio pubblico: il Museo delle Arti di El Paso. I suoi tesori sono stati saccheggiati proprio per diventare a fuoco, e ora i banditi e le loro donne danzano ubriache attorno ai falò, e dipinti, sculture e altre opere d'arte vengono gettate in mezzo alla fiamme con urla e applausi di incoraggiamento. La vista di quel vandalismo sfiora il tempo di rabbia, ma preferisci evitare uno scontro con quella marmaglia oscura e violenta. Ti allontani dal museo e proseggi il tuo cammino.

Vai al 254



Ti scagli nervosamente i palmi delle mani e poi lanci un proiettile nella cassa del tuo Remington automatico. Una veloce occhiata ti conferma che la cosa è distrutta.

Fatti prepari ad affrontare la fuga mortale.

Lentamente incominci il corso alla rovescia, partendo all'indietro, e arrivato allo zero-baleno piedi e incantata corsa. Abbandonata la radura, individui subito la tua destinazione e ti dirigi veloce verso di essa.

mentre nello stesso tempo ti copri facendo fuoco con la postazione del tuo avversario.

Se non al tuo posto di Agilità i punti di Resistenza che possiedi in questo momento. Al numero che ottenuto aggiungi ora il punto per ogni pallottola decisa di sparare (il massimo corrisponde a una pallottola, il massimo a cinque).

Se il numero che hai così ottenuto è meno di 10, vai al 249.

Se è 12 o più, vai al 248.

### 37

Il capitano Frankland afferra la mano e la polsare della mano sinistra. Toglie poi la mano destra e voi tutti vedete che la moneta segna croce: "ragazzi, questa risolve la questione" dice il capitano Frankland. "Erasmus Columbus è prendiamo una via nuova per la Superstrada numero 9".

"Crudo che sarebbe meglio andarsene in fretta, signor" accade finalmente Knott. "A quanto pare qui che sogniamo di Mad Dog sta dirigendosi verso noi". Indica con la mano verso la direzione da cui si arrivati da sud una lunga stridia di polvere si dirigendo verso di voi.

"Dannazione!" impreca Frankland. "Non ci manca che questa. Salite, ragazzi. Non abbiamo il tempo di fermarci a litigare con quei pazzi".

Knott si mette al volante, e il capitano si siede accanto a lui nella cabina di guida. Nel frattempo il sergente montato sul retro si vi prepara a far fuoco tenendosi al riparo del portellone. Il camion si mu-

ove in marcia, mentre voi osservate silenziosamente la colonna di polvere che si fa sempre più vicina.

Vai al 235

### 38

Con i tuoi fari dello zaino una spranga e tenta di aprirla a forza la porta, una ben presta coglier che è impossibile forarla. Esaminando più attentamente l'apertura di sfogo dell'aria, intui che una volta nella dovrete essere una finestra molto più larga, che qualcuno poi ha parzialmente chiuso con delle assi di legno. Sei sicuro di riuscire a passarci di lì, e chiedi a Knott di fornirti le assi che bloccano la finestra.

Alcuno di qualche minuto, Knott è riuscito ad allargare il foro abbastanza da lasciarti passare, e senza ulteriori esitazioni ti arrampichi e passi attraverso l'apertura.

Vai al 214

### 39

Prendi un numero dalla Tabella del Destino, e sottrai al posto di Agilità e Intelligenza che possiedi.

Se il numero che ottieni è meno di 13, vai al 247.

Se va da 13 a 16, vai al 16.

Se è 17 o più, vai al 204.

### 40

Preoccupati istintivamente la presenza del pericolo, e ti muovi rapidamente per evitare la micidiale spranga di ferro. Il colpo manca la tua testa per un pelo; un istante dopo la spranga va a sbattere contro il puledro

di cemento e la spruzzare al contatto un fascio di squallide lumanosocialisme. Senza fermarsi a guardare dietro, fugge immediatamente dall'arcata e corre verso sud nella speranza di trovare il suo compagno.

Saetti si è accovacciato sotto l'arcata qualche metro più avanti. Come si vede passare ti chiama per nome a bassa voce e su ti ferma. Il vostro avversario ha ora informazioni: i suoi compagni della vostra penetra, e ancora li ha messi in grande agitazione. Danno immediatamente il via a una furibonda caccia all'uomo. Decidete di allontanarvi più in fretta possibile dal strada piastrellato che affiora quella banda di sonnati e mettere così a repentaglio le possibilità di ancora restare a Franklin e Haskell di arrivare in zona vivi.

Vai al 288

41

Ti sforzi di riprendere il controllo, ma prima che riesca a riportare le speler in carreggiata Mad Dog parte un'altra scarica, e i medicinali prescritti ti si fondono sulle ruote posteriori riducendole a brandelli. Il tuo bolide gira su se stesso e va a sbattere contro barriera centrale, trasferendosi immediatamente una palla di fuoco. Con un grido di trionfo Mad Dog Michigan torpedina la tua macchina in fiamme e, esultando della terribile vendetta che alla fine è riuscito a mettere in atto.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, a meno di trenta miglia da Tucson.

42

All'improvviso l'oscurità viene sostituita da un lampo di luce che riempie completamente il cielo. La luce emette rapidamente, e al suo posto compare un'enorme sfera di fuoco che sembra gonfiarsi sempre di più, e che resta sospesa nell'aria sopra la pista del Jumbo Race Track. "Ehi! C'è stato!" grida il sergente Haskell in tono corrucciato. Poi il rancore e l'onda d'urto dell'esplosione raggiungono il carcere. Il boato è assordante, e l'impatto così violento che rischia di mandare il carcere fuori strada. Fortunatamente il tutto passa molto in fretta, e mentre il rancore svanisce in lontananza senti a peripezie indistintamente il rancore lontano di uno scontro a fuoco.

"Veni da oltre il fiume" dice il capitano. "Il convoglio dei nostri è uscito da Fort Bliss!"

Vai al 246

43

Dopo due miglia di cammino senti ad un tratto, dove dalla stradina si diparte un ripido sentiero di montagna. Sei per proseguire, ignorandolo, quando senti il bruciore di una cascata, si trova un po' distante dal sentiero, ed è quasi completamente nascosto dai rami degli alberi. Desiderando per la fatica e per alcune ferite riportate durante la fuga per sottrarti al killer, decidi di dare un'occhiata al cottage e di riposarti lì per un po'.

La piccola abitazione doveva essere stata una volta un rifugio da caccia di qualche ricco famiglia, che viene ora Las Cruces prima del "Corno X". Le porte sono chiuse a chiave e le finestre sbarrate, ma le serrature sono arrugginite e tu non hai difficoltà a forzarle e a



(fig. 3) Co' senza tre bambini appesi vicino un maccherone di  
mattino

stare. La maggior parte delle stanze è ancora semivuota, ma non trovi nulla di particolarmente utile. Decidi di aprire la porta di una piccola dispensa; lì dentro trovi cibo a sufficienza per dodici Persi, e in un speriglio vicino vedi qualcuno che non ti sembra mai aspettato di trovare in un posto così: una morsa facciale nuova di zecca, ancora impicciolata nella sua casa di intellaggio.

Faci, la luce incomincia a calare: tentate di raggiungere Tacxon da solo e nell'oscurità più totale non ti sembra proprio una buona idea, così decidi di trascinarlo lì la notte. Tieni che il killer possa ancora essere sulle tue tracce, e perciò incominci a harricare. In porta del ripostiglio. Stato quando nel buio che nessuno potrebbe entrare senza svegliarti, ti disegni per abbandonarti al tanto desiderato e meritato riposo.

Vai al 286

#### 44 (fig. 3)

"Posti?" ti risponde Knott fa cenno di sì con il capo, le nascelle rote per la concentrazione.

"Uè. Allora andiamo" sussurri, ti sollevi oltre il battente stando soltanto i gomiti e le ginocchia, e ti separi ad allontanarti dalle miserevoli mura di protezione di Port Blum.

I capitano e il sergente Haskell vi guardano scivolare lungo il terreno irregolare, arma alla mano, pronti a aggrapparsi nel caso che vedessero comparire qualche nemico. La debole luce della luna vi è d'aiuto e dà apertura allo stesso tempo mentre avanzate verso la prima curva: una sezione elevata della Superstrada 54



Si sa che alcuni testati scelti delle bande avversarie tengono quel luogo sotto controllo, per questa ragione soltanto quando avrete raggiunto la copertura dell'operelevata potrete dirvi al sicuro dalle loro micidiali carabine.

I minuti trascorrono lenti come ore, fino a quando si raggiunge il rifugio relativamente sicuro di un lato non molto profondo, che corre parallelo ai pilastri di cemento che sostengono la sovrelevata. Knot e rra mentre voi controllando le loro spalle che del dono un pilastro dall'altro. Ed ecco che subito indagate una pericolosa presenza: tre uomini della tua avversaria sono accosciati dietro una maneggevole griglia a meno di venti metri di distanza sulla vostra destra. Le mani attentamente, impercettibili controlli sfurtati sono dei Detroit Lions. Evitarli non sarà cosa facile.

Se desideri distarre la loro attenzione, vai al 167.

Se invece preferisci aggirare la loro postazione, vai al 383.

45

Solo, ma hai le gambe troppo affaticate e tu sei troppo stanco per riuscire a raggiungere la sponda opposta contro il muro dell'edificio adiacente perché conosciuto, e precipiti nel vicolo sottostante.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, in un vicolo di Louthburg.

46

Le voci incomprensibili continuano a perfolare, mentre ti sollevi il pannello di compensato che copre

questo. Attraverso la fessura vedi l'uomo con la tuba, in piedi in una stanza ampia e spaziosamente illuminata. Ti sembra che stia parlando in tono concitato verso un buco nel pavimento.

Knot fa cadere accidentalmente la sua pistola. Il rumore improvviso fa voltare il barbuto verso la porta, vede che stai guardando attraverso lo spioncino, e sotto un'esplosione di terrore gli si dipinge sul volto. Nell'istante successivo si sposta di lato, e scompare dalla tua vista.

Se desideri tentare di sfondare la porta, vai al 186.

Se invece preferisci aprire la serratura della porta con un colpo di pistola, o sei in grado di farlo, vai al 341.

47

Knot fa capolino da dietro la porta posteriore de l'Ufficio Postale. La sua ricerca si è rivelata infruttuosa, ma è felice di constatare che la tua nave lo è stata altrettanto. Possiede meno equipaggiamento di te, e non si offre di portare la pesante cassa di benzina senza ritornare al negozio per incontrarvi con Frankland Blackall.

Vai al 218.

48

Intorno a te si è sostenuto un vero inferno, e i pentiti si abbozzano ribellando sopra la testa. Ti fai coraggio e ti prepari a colpire il motociclista mentre sta per passare accanto al tuo nascondiglio.

Se giri al tuo punteggio totale di Mini i punti di Agilità che possiedi. Ora entra un numero dalla Tabella del Destino, e aggiungilo al totale precedente.

Se la somma è meno di 9, vai al 279

Se va da 9 a 12, vai al 97

Se è 13 o più, vai al 158



49

Ci metti tre ore per percorrere la dieci miglia che ti separano da Hatchia. In questo lasso di tempo debbano esserci una sabbia d'acqua, oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Non appena restata priva di crisi, vedi una mini parcheggiata davanti al distributore di benzina. Tre uomini sono accovacciati lì vicino, e sembrano esaminare le tracce lasciate nella polvere dalle ruote di camion.

"Non possiamo farcela passare lascia a quei due" dice Kaci avvicinandosi furtivamente al distributore. "Se almeno potremo gli altri addosso prima che abbiano chiamato il camion, potremo dirlo fortunati se riusciamo a rivedere ancora il convoglio".

I due sono così assorti nella loro indagine che non si vedono attraversare la strada e nascondersi dietro il muro della stazione di servizio. Uno dei due si alza in piedi e si avvia verso la moto, mentre l'altro rimane accovacciato a terra a esaminare i vestiti del materiale che Hatchia ha adoperato per riparare il serbatoio del camion.

"Dobbiamo beccarli ora, e senza far troppo chiasso" sussurra Kaci avvicinando il suo pugnale da combattimento. "Ce ne possono essere degli altri nel dintorno. Sarebbe troppo pericoloso spiarli". L'altro uomo si alza stando in piedi. Kaci fa strano il braccio, facendogli segno di muoversi insieme a lui, e si prepara ad attaccare.

Se vuoi attaccare l'uomo in piedi vicino alla moto, vai al 181.

Se invece decidi di attaccare quello che si sta chinando, vai al 98.

50

Dopo Gleson prendi una strada in direzione ovest, dove si ripara agitata salendo per colline coperte di rovi, di arbusti, e di rocce grigie. La superficie della strada si fa sempre più accidentata, e ben presto sei costretto a una e propria acrobazia per rimanere in sella alla moto, che si impenna e rimbomba pericolosamente ad ogni coltello. Ma ecco che un altro pericolo

ben più serio ti si para davanti agli occhi. Una montagna di pasticcio, provocata da uno smontamento del terreno, ha completamente bloccato la strada. L'unico modo per aggirare l'ostacolo sarebbe quello di scendere in una specie di canale che corre parallelamente alla strada e di risalirlo dopo aver oltrepassato quell'ammasso di pietre. Un'impresa piuttosto difficile!

Se decidi di tentare questa traversata senza scendere dalla moto, vai al 154.

Se preferisci abbandonare il veicolo e superare la montagna a piedi, vai al 26.

## 51

L'avversario si abbassa in un gesto dispotico per entrare la tua arma, ma viene ugualmente colpito in pieno fronte. La violenza del colpo lo fa cadere dagli sedili con un tonfo sordo: si va a schiantare sulle rocce di roccia granitica del Rio Grande.

"Ben fatto, Mark" si complimenta il capitano Franklin quando la squadra si riunisce all'uscita del passaggio e si prepara ad affrontare le centinaia. "Se qui del seguente avrete dato l'allarme, ci saremmo ritrovati addosso l'intero esercito di Mad Dog".

Dopo aver consegnato il cadavere dell'uomo alla squadra del Rio Grande, controlla un attimo il tuo equipaggiamento (ricordati di cancellare la tua arma da combattimento corpo a corpo, dal momento che partirai senza la puoi recuperare dal corpo dell'avversario - hai appena eliminato), e poi raggiungi gli altri che stanno velocemente allontanando dal passaggio.

Vai al 250

Con il volante verso destra, nella speranza di evitare la barriera che vedi avvicinarsi a velocità spaventosa, un Mad Dog anticipa la tua mossa e ti urta nuovamente in la fiancata, mandandoti ricovero a una morte sicura. La tua macchina esce di strada e si schianta contro la barriera centrale, trasformandosi immediatamente in un palla di fuoco. Con un grido di trionfo, Mad Dog strepera la tua macchina in fiamme, felice d'essere uscito indenne ad ostacolo rovente.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, a meno di trenta miglia da Tucson.



## 53

Ti prepari a far fuoco, alzando su un ginocchio e tenendo contemporaneamente la tua arma con movimento agile e veloce. Uno dei vostri avversari entra nel tuo campo visivo: presa il grilletto. L'arma riscalda, e quasi contemporaneamente vedi l'uomo vacillare indietro. Circa immediatamente un altro bersaglio da colpire e lo individui senza difficoltà, ma prima che tu stia il tempo di colgarlo lo vedi svanire in terra, indotto da una raffica di proiettili che Haskill ha lanciato dal suo mitra. Inseguigli dai vostri soccorsi, Earl e Franklin si uniscono a voi nella speranza di chiamare velocemente gli altri componenti della



(fig. 4) L'uomo sta picchiando e spinge contro la porta, gradual-  
mente la porta cede.

tedo. Subito dopo averi l'ordine deciso del capitano Franklin: "Seguitemi!" e vedi Knott e Haskell che abbandonano la copertura del tetto per seguirlo di corsa. Franklin si sta dirigendo verso una scala accidentata che si trova all'altra estremità del tetto. Indagando il tempo necessario per recuperare lo spazio ed avanzare, e poi ti affretti a seguirli prima che scompaiano dalla tua vista.

Vai al 151.

54 (fig. 4)

Segui l'uomo lì dov'è facile, infatti ha lasciato nel tagliare dietro di sé cinque tracce del suo passaggio. Queste conducono a una radura, dove c'è una serie di crevste simili a un cratere, scavate nel terreno roccioso. Vedi l'uomo correre proprio verso la cavità, e vedi anche che nella roccia qualcuno ha scavato degli scoli. Mentre ti avvicini al cratere, noti che una parte di esso è occupata da una piccola costruzione di tronchi di pino. L'uomo incomincia a battere furiosamente su una misteriosa porta, e grida un tono disperato di farlo entrare. La porta si apre e l'uomo si precipita dentro, sbattendosi poi rumorosamente la porta alle spalle.

Tu e Knott vi avvicinate con cautela agli scoli, lo uno pronto a colpire e gli occhi ben fissi nella porta chiusa. "Devo trattarsi di un sopravvissuto. Deve esserci costruita una specie di rifugio sotterraneo!" riflette Knott, ormai sicuro che quello che avete inseguito là lì non può essere l'uomo che ha assassinato i vostri due compagni. "Credo che tu abbia ragione" risponde, "e non penso mai solo: qualcuno gli ha aperto la porta".

Qualche metro più a destra non un'apertura di escape per l'aria, di forma oblunga. Sta per scendere più scalfita per esaminarla più da vicino, quando un colpo di arma da fuoco scheggia dentro dritta, in lontananza e senti che qualcosa ti urta la spalla: una pallottola! tu ti conforchi nello stesso. La forza dell'impeto ti toglie il respiro e ti fa cadere a terra: perdi il posto di Rissanzara, e devi cancellare un oggetto dello zaino dal tuo Registro d'Atione. Impegni contro il tuo potenziale assassino, ma ringrazii la tua frangia sciolta dal momento che lo zaino ti ha fatto da scudo risparmiandoti ferite ben più gravi.

"Maledizione!" grugnisce Knott, che con un balzo si subito accende: "Ci ha trovati!" Vi alzate contemporaneamente, e correte verso la porta in cerca di protezione. Knott batte il pugno sul legno nodoso e prega che vi facciano entrare, ma nessuno. La porta non si apre.

"Dobbiamo entrare assolutamente" dici scorrendo nello sguardo gli alberi sul bordo della caduta. "Se restiamo qui fuori, possiamo già considerarci cibo per vermi!"

Se possiedi una granata e decidi di usarla per entrare, vai al 114

Se possiedi una saga, e decidi di usarla, vai al 36

Se non possiedi nessuno di questi oggetti, oppure li possiedi ma decidi di non usarli, vai al 36.

## 55

Quando gli affliggi il colpo mortale, il tuo nemico lancia un grido spaventoso e si stringe le mani al petto. Poi cade all'indietro, e mentre rotola verso il postellone noti che ha una piagola nella fondana del cranio.

(Se decidi di prendere quest'arma, scoparai che contiene dieci proiettili da 9 mm.)

Se scegli di tentare il sargento Haskell che sta tirando dispettamente contro il suo avversario. Con il tuo atto riesci a liberarti dal bandito, che gli stava serrando la gola come se una morsa d'acciaio, e con due colpi ben assestati nel petto lo fa cadere all'indietro fuori dal cancello. Sta scaricando il calibro del amico che hai appena ucciso con lo stesso metodo, quando Knott riesce finalmente a riprendere il controllo dei nervi, e a far partire il motore. Con un sobbalzo il camion svolta bruscamente a sinistra: il bulldozer pensa a pochi centimetri da voi con un rumore assordante.

Nel tentativo di uscire dalla città, Knott si dirige verso una stretta strada laterale. L'avevate appena imboccata quando vi trovate a dover superare un altro ostacolo. Due parti della casa che si affacciava su questo vicolo sono crollate; le macerie hanno formato un enorme cumulo di calcinacci e fessure che sbarrano completamente il passaggio. Knott è sicuro che il camion se la farà a superare l'ostacolo, mentre la morsa più potente, e prima con decadenza il piede nell'acceleratore. Per un attimo gli ingranaggi del motore sembrano quasi lamentarsi rumorosamente, subito dopo il cumulo parte in direzione della montagna di mattoni e pezzi di legno, e la affronta a gran velocità. Ma ad un certo punto comincia ad arrestarsi, sobbalza, e si blocca a meno di due metri dalla cima.

Knott e il capitano balzano fuori dalla cabina di guida, nel tentativo disperato di tagliare a terra che hanno

bloccato le gambe posteriori. I due si sono appena messi al lavoro quando tre banditi appaiono improvvisamente da dietro ad angolo e aprono il fuoco. Harold risponde facendo fuoco a sua volta e colpisce i due in testa al grappo, mentre il terzo si mette a correre in cerca di riparo. Ma la vostra è una vittoria di breve durata: un albero più tardi, infatti, altri tre sicari compaiono accanto al sopravvissuto, e - a giudicare dalla loro gradevolezza - non è difficile immaginare le loro intenzioni.

Se hai un'arma da fuoco e decidi di usarla contro i caveriani che si stanno facendo sempre più vicini, vai al 69.

Se pensi sia meglio tentare Knott a liberare la tua dai detriti, vai al 3.

## 56

Ti accorgi nervosamente i polsi delle mani solo maglietta, e ti concentri per questa cosa disperata.

Inizi lentamente il conto alla rovescia pensando a cinque, e nel momento in cui arrivi a zero hai la avanti e la ritira e cominci a velocizzare. Una volta uscito dal cratere, individui la tua meta e ti dirigi verso un luogo verso di essa, fidando solamente nel tuo coraggio e nella tua velocità.

Sorprendi al tuo passaggio totale di Agilità a posto di Resistenza che possiedi in questo momento.

Se il totale è meno di 19, vai al 149.

Se è 19 o più, vai al 210.

## 57

Qualcosa ti colpisce alla base del collo, sprofondando con forza in avanti e facendoti crollare a terra. Un fulmineo e micidissimo dolore al petto, e un'infiammazione totale della vista, sono le uniche sensazioni che hai il tempo di avvertire. La pallottola del killer ti ha preso in pieno la colonna vertebrale e ti ha trapassato il petto.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui in Arizona.

## 58

Da una porta di incoraggiamento sulla spalla a Knott, il quale immediatamente si salda le scale. I nemici sono quasi arrivati alla porta, quindi è meglio che ti stregli a scendere nel seminterrato. Ti ritrovi in un parcheggio sotterraneo. Un centinaio di metri più in là, la luce della luce si riflette sulla superficie irregolare di una scala sotterranea che conduce alla sala di sopra. Ti dirigi velocemente in quella direzione. Senti improvvisamente un rumore proveniente dalle scale, e ti blocchi di scatto: due pira di piedi con medusa compaiono in cima alla rampa. Incominciano a scendere. Tu scivoli via verso destra e ti nascondi in due vecchie parcheggiate.

Stai in un numero della Tabella del Destino, e sorvegli la porta di Agilità che possiedi in questo momento.

Se il totale è meno di 8, vai al 218.

Se è 8 o più, vai al 199.

## 59

Ti avvicini alla porta di fronte, e scopri che non è chiusa a chiave. Sollevi con cautela il chiodo e la

spago. La luce proveniente dal corridoio illumina stanza, e vedi che ci sono due letti a castello e qualche altro mobile in legno di pino di fattura molto semplice. Due giocattoli molto semplici, amorosamente assemblati nel legno e nell'osso, sono allineati sugli scaffali. Stai per chiudere la porta quando noti un fascio di legno in cima a una pila di vestiti.

Se decidi di nascondere il fischietto, riportalalo nel tuo bagaglio d'Azione come un oggetto dello zaino.

Adesso che hai visto cosa nascondevano le due persone lani dal corridoio, ti allontani deciso a scoprire cosa c'è dietro quella in fondo.

Vai al 32

60

Nel momento in cui capisci che il sergente e il capone stanno scambiando per nome, puoi immediatamente all'azione. L'unico riparo che riesce a vedere la vittima è un canale poco profondo che corre parallelamente alla strada; ti muovi immediatamente in quel direzione: i proiettili sfregano nella polvere, si solleva una nuvola che segue da vicino le ruote del tuo moto, ma la protezione e la velocità dei tuoi riflessi assicurano la salvezza e ti permettono di mantenere il controllo del veicolo.

Ci metti parecchi minuti prima di convincere Fend-l'aria e Haskell che non state affatto due banditi quando infine capiscono chi state realmente, poi la tua e vi corrono incontro con un'esposizione occupata e sbagottita dipinta sui loro volti, scosse

il processo di questo poco c'è mancato che si vendesse.

Superato lo shock per il pericolo appena scampato, vi date da fare per sentire Knott e riparare il dispositivo di accensione, dopo averne messo via dal vostro ritorno il motore riparte senza alcun problema, e potete così rilanciare in carriera.

Vai al 230



61

Silenziosamente ti avvicini all'altezza delle spalle. Sullo sfondo la massa con l'intenzione di colpire il killer in pieno petto, quando vedi che l'uomo aggirava delle lenzuola portava appena al collo, e che si somigliava molto un lapiccola da campo. Si porta la grossa lenzuola all'altezza della visiera e inizia a ripetere a testa delle cose costanti. È una cosa piuttosto strana, la cosa che tutti abbastanza vicino, e sicuramente non c'è

bisogna di un binocolo per vedere se c'è qualcuno al tetto.

Poi ritratti la lente verso il basso, e ti metti a controllare le finestre al pianoterra del tribunale. Ti si gelò improvvisamente il sangue nelle vene quando compasti che quel tipo non sta usando un binocolo normale: quelle sono lenti sofisticatissime, che si fissano all'oggetto intensificandone al massimo l'immagine. L'uomo ti vede, e tu premi immediatamente il grilletto, temendo di aver rimandato l'azione troppo a lungo.

Entra un numero dalla Tabella del Destino, e sommollo ai punti di Mars che possiedi in questo momento.

Se il numero che hai ottenuto è il meno di 11, vai al 346.

Se è più di 10, vai al 4.

## 62

Nascosta nella parte più bassa del sottobosco vedi un trappola per animali di piccole dimensioni. Il congegno sembra in buone condizioni, segno che deve essere stato messo lì non più tardi di dieci giorni prima c'è qualcuno che vive in questa zona della foresta, e sei sicuro. Consideri che Kiott la tua scoperta, dopo di che proseguisci il cammino.

Vai al 311.

## 63

L'uomo si accosta presto di vita sopra i corpi dei due suoi morti, le mani ancora avvinghiate spaziosamente attorno al manganello. Cerchi di allentare la se-

ntita, ma ben presto rinunci, preferendo esaminargli le uncinie, dove trovi i seguenti oggetti:

Cibo e sufficienti per un Pazzo.  
Pistola (con tre proiettili da 9 mm).  
Coltello.  
Fischietto.

Se decidi di tenere con te qualcuno di questi oggetti, ricorda di modificarli al tuo Registro d'Azione.

Purtroppo che dai il tempo agli altri uomini della banda di trovare il cadavere dell'uomo, e quando di notte te, ti allontani dall'arcata per cercare il tuo compagno. Kiott è accovacciato sotto l'arcata qualche metro più a sud. Ti vede passare, e subito ti chiama a bassa voce per nome. La scoperta del cadavere dell'uomo, e dei due, causa una reazione immediata in i suoi compagni: essi danno subito inizio ad una ricerca a frangente questa all'uomo. Per fortuna interrompono la loro ricerca lontana dal punto in cui vi sono, dov'era così l'opportunità di allontanarvi silenziosamente senza esser visti.

Vai al 246.

## 64

Devanti alle porte delle case abbandonate vedi mucchi di immondizia, che la rapida brezza dei monti agita rumorosamente. Parcheggi la moto davanti ad una stazione di servizio carbonizzata e fuori uso, e inizi a camminare lentamente lungo la strada principale, curiosando con rapide occhiate nelle finestre delle case. Solitamente edifici ti sembrano di qualche interesse; dovrai di fare una sbirciatina. Si tratta di un negozio di ferri-



metta una farmacia, e un negozio di riparazioni di radio e televisioni.

Se decidi di cambiare la farmacia, vai al 132.

Se scegli di girare nella farmacia, vai al 373.

Se preferisci dare un'occhiata al negozio di riparazioni di radio e televisioni, vai al 229.

## 48

Quando indietro e vedi il capitano, accovacciato sotto l'altro camice, che ti fa segno di piazzare la tua mina e contario. Aggiungi il pesante congegno al serbatoio polveroso, e legli con cautela la sicura al detonatore. Ancora una volta il capitano ti fa segno, e ancora una volta obbedisci al suo comando premendo il pulsante del timer. Appena senti l'orologio che comincia a ticchettare, tiradi lo zaino e scatti verso il camice e ora è salito Knott.

Frankland e Haskell si uniscono a te: il capitano si accende qualche metro più avanti, e il sergente, che ha dovuto piazzare due esplosivi, è un po' più indietro. Knott si intravede nello specchietto retrovisore, metà subito in moto, mentre un denso fumo scaturisce da scarico. Il capitano raggiunge la porta posteriore del veicolo e salta oltre il portellone, proprio nel momento in cui due faccette si scontrano dalla vostra fuga e incominciano a gridare per dare l'allarme. La loro aria ti dissangua per un attimo, e non ti liberi di una scatola di metallo pochi metri davanti a te.

Esrai un numero dalla Tabella del Destino, e vedi lo al tuo patteggiamento di Agilità.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 10, vai al 407.

Se è 10 o più, vai al 234.

## 49

Il distributore di benzina ha ben tre serbatoi, ma tutti i quasi completamente privi di carburante, ne è rimasto soltanto un po' nel fondo. Ci metti quasi un'ora per riuscire ad estrarre quel residuo di benzina (chiamano Klam). Nel frattempo il sergente Haskell è riuscito a ripartire i tre fori lasciati dai proiettili.

Mentre Haskell versa il prezioso carburante nel serbatoio, si vede Knott e intrattiene la stazione di servizio alla speranza di trovare qualche oggetto utile. La tua ricerca non è del tutto infruttuosa. Trovati i seguenti oggetti:

Stetoscopia  
Tasapila  
Circoscopia

Se deciderai tirare con te qualcuno di questi oggetti nello zaino, ricordati di modificarli di conseguenza al tuo Registro di Azione.

Il capitano Frankland avrebbe preferito un magazzino quarantino di carburante, ma Knott è certo che quei pochi litri di benzina bastano a farvi raggiungere Landsburg, la città dove dovete ricongiungervi con il sergente Haskell finisco di riempire il serbatoio, e solo dopo vi mette in marcia con una nuova destinazione: avete deciso di viaggiare verso nord ed entrare così nell'Autostrada Federale numero 10.

Vai al 163.

"Seguitemi, sergente!" dice il capitano Frankland. "Voi occupate quello sulla sinistra, tu di quello sulla destra. È chiaro?" Il sergente Haskell fa cenno di sì, e sparisce immediatamente il suo pupazzo da combattimento.

"Voi due rimanete qui" dice Frankland rivolgendosi a te e a Kari. "Ma tenetevi pronti a seguirvi non appena abbiamo sistemato le sentinelle, va bene?"

"Bene" rispondete insieme.

Quasi istantaneamente Frankland e Haskell mettono avvicinate in silenzio alle due sentinelle, compiaciute di ignorare della loro presenza. I due si liberano di loro con fulminea rapidità, e subito dopo vi fanno cenno di andare ad aiutarvi a nascondere i corpi. Vi bedite immediatamente, e state quasi per raggiungerlo quando scorgete sulla riva opposta del fiume un indiano, l'uomo incomincia a scendere la rampa di pila che conduce all'entrata del passaggio: è solo questione di secondi, e poi vi vedete sicuramente.

Se desideri estrarre la pistola e fare fuoco lo colpire il tuo avversario, vai al 215

Se preferisci estrarre un'arma per il combattimento corpo a corpo e scagliarla contro il tuo avversario, vai al 346

Se invece decidi di lanciare un grido di avvertimento al capitano, vai al 29

Una porta si spalanca improvvisamente dietro di te, d'istinto ti volti per affrontare l'eventuale pericolo. Vedi subito che la porta era nascosta da una libreria

che è spalancata, e nel vano si trova l'uomo con la barba. Stringe tra le mani una pistola che sta puntando contro di te. Per un riflesso automatico sollevi la tua arma, ma lui fa fuoco prima che tu riesca a reagire. Il proiettile ti ferisce il polso (perdi 3 punti di Resistenza) e lo fa cadere l'arma di mano.

Egli avanza immediatamente per portarti aiuto, ma con l'uomo sta puntando la pistola contro di lui,

"Abbassa quell'arma" grida con lo sconosciuto, e lui è costretto a abbassarla, anche se con riluttanza.

Vai al 206.

Vedi un uomo alto e robusto, che indossa una tuta da combattimento di tessuto tigrato, in piedi all'angolo della strada. È lui a dirigere l'attacco, e a guidare da come gli altri della banda obbediscono ai suoi ordini, dov'essere il capo.

Se usi una pistola, vai al 133.

Se usi un mitra, vai al 246

Se usi una camicia, vai al 276

Se usi un fucile pesante, vai al 309

Prevedendo la mossa del tuo avversario Mad Dog Michigan, decidi di reagire istintivamente. Lui sa che mentre ti permette di manovrare una trappola sfilizata, mentre il bolide di Mad Dog sbatte verso sinistra. Intorchi la rampa, passi velocissimo attraverso lo stretto passaggio, e oltrepassi il ponte; poi guardi nello speculatore retrovisore e vedi la mac-

ghena di Mad Dog volare in aria. Per un paio di secondi sembra quasi sospesa in cielo, ma ne ottiene dopo inclina in avanti e precipita pesantemente nel cancello.

Vai al 380



71

Corri su per le scale e ti ritrovi in un ufficio le cui finestre danno sulla strada principale. Guardi oltre vetrata, e vedi il cestagato nero-cinereo fermare il suo rombante veicolo all'inizio della strada. Indossa una tuta da motociclista di pelle nera molto aderente, un casco integrale nero anch'esso, e sembra un equipaggiamento da combattimento che lo fa quasi sembrare il fantomatico guerriero dello spazio.

Con un lento e calcolato movimento l'uomo si muove dalla moto, e indaga qualche istante per controllare che il sistema di aria condizionata di cui è dotato sia tutto da corsa sia in ordine. Poi entra nella sua stanza interna della moto una potente carabina, e si avvia lungo la strada principale cercando di nascondersi tra una buia delle entrate dei negozi e delle porte degli uffici. L'uomo si trova a circa trenta metri da te sull'altro lato della strada, quando improvvisamente si ferma per estrarre dalla cartucciera che porta legato al fianco un proiettile con la punta color arancio. Ti osserva con preoccupazione mentre infila la palla-

nella camera della carabina, non hai difficoltà a intuire che un'azione. L'uomo porta imboccata la carabina mira con determinazione verso la tua moto. Senti un rumore secco e forte, seguito immediatamente da un'esplosione sordante: il proiettile secondario penetra nel robusto faccendole esplodere con un boato squarcioso.

Il corio ti batte forte mentre osservi il killer abbassare la carabina con un gesto di glaciale indifferenza e prepararsi a ricaricarla.

Se vuoi provare a colpire il killer mentre è ancora scappato a ricaricare la carabina, vai al 111.

Se non possiedi munizioni o sufficienza per farlo, o se preferisci non aprire il fuoco contro di lui, vai al 241.

72

"Freddello!" grida l'uomo puntandoti addosso il fascio di luce. La sua figura si staglia nel vano della porta, e i suoi segugi saltano fulminei oltre la cortina pronta a bloccarla. Tieni disperatamente di passare attraverso la finestra prima che il killer abbia il tempo di puntare la sua arma contro di te o fare fuoco, ma quello che non sai è che lui ha legato la torcia alla cassa del motorino, e che l'arma micidiale è già puntata verso il tuo petto. Con rapido disorientamento l'uomo ti guarda mentre tenta di liberarti, subito dopo preme il grilletto, e una scarica micidiale di piombo manda in mille pezzi il vetro della finestra.

Senti un dolore lancinante in varie parti del tuo corpo: tre proiettili ti hanno colpito alla spalla e alla coscia sinistra, e ti hanno frantumato fuori dalla finestra, parti

2 punti di Resistenza. Vacillando per l'impatto della caduta e per il dolore che ti causano le laceri, ti senti fuorviamente in piedi e ambocchi barcollando l'auto, anticipando il più velocemente possibile.

Vai al 182.

73

Sai ormai a pochi metri da terra quando il rasoio in l'altare che stai stringendo ti si spezza tra le mani. Alloggia disperatamente la braccia, nel tentativo trovare un appiglio, ma stai già precipitando mentre tre mani ti chiudono istintivamente e freneticamente vuoto.

Cadi all'indietro, e per qualche secondo perdi conoscenza mentre i tuoi sensi si confondono. Poi stai contro una sporgenza rocciosa, e istintivamente ogni tua facoltà si unisce riprendendoti una terribile sensazione di disione: il tuo corpo si sfalda sulle rocce della valle sottostante.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, tra le Pedregosa Montagne.

74

Arrivata di corsa la stazione di servizio e ti fidi dietro alla pompa di benzina, proprio nel momento in cui il primo dei motociclisti raggiunge l'estremità di ponte. Qualche secondo più tardi senti la voce di capitano gridare un ordine: "Aprire il fuoco!" Gli altri obbediscono immediatamente, e incominciano a sparare contro gli Angelucci appena questi compaiono sul ponte. Due dei motociclisti vengono colpiti e stramazzano a terra, i proiettili forano la gomma anteriore

su loro moto: il cui guidatore perde il controllo e va a distruggere violentemente contro il parapetto. Ma il quarto motociclista sembra uscire indenne dal nostro stracco: accalca gli per il ponte mandando grida minacciose e deliranti, quando punta proprio contro la pompa di benzina dietro la quale sei nascosto tu. Un lavolo di terrore ti fa gelare il sangue nelle vene, il tuo istinto non ha nessuna intenzione di fermarsi.

Se decidi di far fuoco contro il motociclista che sta uscendo contro di te, e sei in grado di farlo, vai al 189.

Se invece preferisci toglierlo con un colpo dalla tua mitraglia, vai al 182.

Se il tuo punteggio di Intelligenza è 6 o più, vai al 248.

75

La prop si allontana velocemente da Lorchburg, mentre continui ad osservare quell'insieme di resti in fiamme scomparire lentamente nel fumo della notte. Adesso ti aspetti che un'ondata di uomini silenziosi, a caccia di sangue, esca dalla città per assalirti, ma la vostra fuga non viene disturbata da nessuna azione imena.

Incorrerai circa una quindicina di miglia, e tutti per raggiungere lo aviccolo che porta alla Superstrada 80, quando improvvisamente il carburante si esaurisce. Il capitano fa accostare la prop al bordo della strada, e dice che il veicolo si è definitivamente fermato: scende d'un balzo, si dirige verso il retro, e prende una pesante tanica di benzina fissata proprio accanto alla testa di scorta.

"È giunto il tuo turno di guidare, Mark" ordina capitano Franklin scuotendo la testa. Ottieni prontamente e ti siedi al posto di guida, mentre versa la benzina nel serbatoio completamente vuoto della jeep. "Abbiamo circa dieci litri di benzina" dice mentre il prezioso liquido si riversa nel tubo di gomma. "Non ci permetti molto tempo".

Il capitano sta versando l'ultima goccia di benzina quando all'improvviso capisci perché nessuno vi seguiva nella vostra fuga da Lonsburg.

Vai al 309

76

Ti getti a terra trattenendo a stento l'alfano di urto al violento contatto con le pietre rovide e appuntite dolore lancinante ti penetra nei polmoni delle mani nelle ginocchia (perdi 2 punti di Resistenza) hai seguito il tuo esempio, e il fante di luce delle tue ossa segue i vostri corpi immobili senza fermarsi indaga qualche istante più in là, e poi si allontana definitivamente.

Percorrendo lentamente i metri che restano arrivano a terra il più silenziosamente possibile. Quando si accorgi che il nemico non può più vedervi, aspettati almeno che il cecopio vi storni ingolfare, e poi sbalzati il pilone per suscitare che la zona sia deserta i tre uomini della banda nemica stanno controllando punto in cui è caduta la pietra. Certo di non essere visti, mantenete il vostro equipaggiamento e procedete al camuffamento.

Vai al 311

77

Sei capitato in una colonna isolata di sopravvissuti, i quali evidentemente devono aver provveduto alla costruzione di un rifugio molto tempo prima del "Giorno X". Il vostro arrivo, e il modo in cui vi siete introdotti a casa loro, deve averli fatto pensare ad un attacco beno sicuramente cercato riparo nei livelli sotterranei del loro rifugio.

Comincia a Knott le tue deduzioni, e lui si dice d'accordo con te. Non volete correre il rischio di far dare la cosa in tragedia, così Knott guida alle persone che ti nascondono di sotto - chiunque non siano - di uscire fuori a parlare con voi, garantendo che non avete nessuna intenzione di farvi del male, e che quindi non corrono alcun pericolo.

Vai al 310

78

Ti ritorni a fissare dritto dritto nella curva della curvatura del tuo nemico, e senti un brevissimo correre già per la spina dorsale. Se vuoi salvare la pelle devi sparare per primo, e devi farlo ora.

Leggi un numero della Tabella del Destino, e sommalo al tuo punteggio totale di MIRA.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 7, vai al 31

Se è 7 o più, vai al 313

79

Sfortunatamente, tra gli oggetti della tua cassetta di prima soccorso non riesci a trovare nessuna compres-

na per depanare l'acqua. L'acqua del ruscello sembra  
fresca e pulita, ma un filo troppo bene che l'apparenza  
inganna. Quell'acqua potrebbe facilmente essere co-  
ntaminata da batteri molto nocivi, da organismi veleno-  
si o da residui di radionuclidi che potrebbero ucciderti  
nel giro di qualche ora, giorno o settimana.

Piuttosto che rischiare la vita, preferisci allontanarti  
dell'acqua.

Per proseguire, vai al 289



80

Ti addormenti e rischi di riportare, anche se non resti  
a lungo: il camion infatti si ferma neanche un'ora dopo  
che hai chiuso gli occhi, e il brusco movimento delle  
frese ti sveglia di soprassalto. "Dove ci troviamo?"  
domandi, guardandoti con una mano gli occhi ancora  
assonnati dai raggi della luce mattutina.

"Ci troviamo a circa un miglio di distanza dal confine",  
ti risponde il capitano, aprendo il pannello del portellone  
posteriore e lasciandoti cadere rumorosamente "in-  
sa che avremo dei gran laggiu. Piuttosto meglio a tener  
gli occhi aperti, voi due."

Tu e il sergente Hackett vi stiraacchiato gli arti inerte-  
nti, e scondati dal camion per dare un'occhiata in  
pro. Vi siete fermati in mezzo a una strada piena di  
tana, che si dirige verso una città situata in mezzo a  
una valle, anzi, per essere più precisi, nell'angustiana  
di un passo di montagna. A nord, dietro le case inco-  
date dai raggi del sole, le cime delle Florida Mountains  
irragliano maestose contro l'orizzonte. A ovest della  
città, un castello agghiacciato indica un'altra dimora-  
nosa della superstrada.

Se possiedi un bisacolo, vai al 126

Se non hai questo oggetto nello zaino, vai al 232



81

"Credo che stessero aspettando notizie dall'uomo che  
ti hanno messo alle calcagna" lo risponde, mentre  
cammina verso il punto in cui Kate ha parcheggiato  
la spider. "E dovranno attendere per un bel po'", se  
aspettano che lui si faccia vivo."

Kate ti guarda con un'espressione di sorpresa dipinta  
sul viso, e allora le racconta tutto quello che vi è

successo durante la fuga da Ciudad Juarez. Mentre è allontanata da Benson, le racconta della morte del capitano Frankland, e di quella del sergente Haskell e di Knott, le racconta come sei maschio a vendicare le loro uccisioni, e del suo duello con il loro assassino, Helmut Vachon, nel tribunale di Tombstone.

"E cosa pensi che succederà quando Mad Dog vorrà sapere che hai ucciso Vachon?" chiede Kate a questa.

"Beh, non gli farà piacere, questo è certo. Soprattutto dopo tutto quello che abbiamo combinato a Ciudad. Non so cosa risponderà. Immagino che l'unico cosa da fare sia aspettare e stare a vedere."

Ma la vostra attesa è destinata ad essere più breve del previsto.

Vai al 252.

82

Il tuo colpo è preciso, silenzioso e mortale. Quando tutto è finito, Frankland fa un cenno al sergente Haskell e Knott, i quali si precipitano verso la jeep, e restituiscono l'equipaggiamento, poi assisti al capitano a ispezionare i corpi dei Mexanitos prima di nascondere nel deposito degli autobus. Puri deciderai di andare con te uno o più degli oggetti che trovi addosso ai corpi dei vostri avversari.

Sei provvisto 7,62 mm.

Una granata da guerra.

Un coltello da caccia (3)

Avvicinati verso la jeep, e il capitano Frankland ti offre la possibilità di guidare il veicolo.

Se desideri guidare la jeep, vai al 143.

Se preferisci lasciare che sarà capitano a guidarla, vai al 30.



83

Sui arruolando l'attecchisce verso gli alberi, quando sono ricoperto tra le montagne un altro colpo di arma da fuoco. Quasi immediatamente percepisci che qualcosa di affilato e caldo, quasi come il taglio di un rasoio, si è posato nella coscia: perdi 3 punti di ferite.

Il dolore ti fa trasalire, ma non sai fermarti per timore di essere individuato dal killer. Raggiungi la protezione degli alberi e ti lasci cadere a terra dietro a un piccolo tronco sei disteso sull'orba cenere di medicarti la gamba ferita e di controllare le ustioni di natura che sono per sopraluogo. Knott si avvicina silenziosamente e ti tira la manica.

"Avremo più possibilità di sopravvivere se entriamo un po' di più nella foresta" ti suggerisce, e il tono ancora

della tua voce tradisce la paura che senti dentro lo sta attonagliando. Fai un cenno di assenso e ti sforzi di seguirlo, mentre il mare avanza lentamente e lentamente compaiono di aglio di pino e di una ben più piacevole vegetazione, color verde scuro, che copre le radici degli alberi.

Vai al 189



All'improvviso il cane incomincia ad abbaiare: è un individuo. Canci automaticamente la parola, e subito il tuo avversario si volta e ti punta contro il mitra. Non puoi assolutamente muoverti dal tuo scovigliato, quindi non ti resta altra alternativa che far fuoco prima che lui riesca a identificare con sicurezza la tua posizione.

Esitai un numero dalla Tabella del Destino, e scopri lo al tuo panteggo totale di Mana.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 9, vai al 194.

Se è 9 o più, vai al 228.

Knot grida, e vedi che la testa gli si schiaccia sulle spalle per la forza e l'impeto del proiettile. Vedi il tuo compagno basculare e accasciarsi di lato, poi per qualche secondo il suo corpo sembra quasi sfidare la forza di gravità. Alla fine Knot si schiaccia a terra. Ti precipiti accanto a lui, ma un sangue color rosso cupo ti già riempilando dall'attaccatura dei capelli: capisci che ormai non puoi fare più nulla per aiutarlo.

La rabbia e l'odio nei confronti dell'assassino, responsabile della morte dei tuoi amici, ti sentono addosso ma valentia osannano: ti pare quasi di sentire l'adrenalina che ti scorre nelle vene, mentre reagisci istintivamente a quella crudele provocazione. Afferra la parola e corri su per gli scalini, cercando di restare ancorato sotto il margine del crinale. Una seconda, velocissima scarica di pallottole ti passa a pochissima distanza dal viso, e colpisce un mucchio di polvere e maciullare un po' più in là. Mentre ti abbatti per spartirti dai colpi vedi una fiammata uscire dalla bocca della carabina, e finalmente individui con precisione la posizione dell'assassino: si è appostato proprio a metro a una macchia di faghiame situato a una ventina di metri sulla tua sinistra. Sai che fino a quando terra la testa sotto il livello del terreno sarai sicuro. Sai anche che il tuo avversario può cambiare posizione in qualsiasi momento.

Guardi cautamente oltre il bordo del crinale la cresta è un posto più sicuro per nasconderti, e vedi una macchia di fite-faghiame a meno di dieci metri dal punto in cui ti trovi.



Se possiedi munizioni e sufficienza per aprire il fuoco, vai al 295.

Se invece non possiedi abbastanza munizioni, vai al 268.

## 86

Non è facile trovare una posizione comoda, mentre cammini corre veloce lungo la strada accidentata e piena di buche che si allontana da Ciudad Juárez verso ovest. Pianti i piedi contro la parete che si trova di fronte a te e appoggi la mano libera al bordo posteriore del tanichio di ridare al minimo l'effetto degli scuotimenti e del rumore, ma non ottieni alcun risultato. Se guardi i lati vedi corriere veloci che montano silenziosamente dal chiostro della luna, lievemente offuscata dalle nuvole di polvere che il camion solleva nella sua corsa. Il capitano e il sergente stanno controllando l'area mentre tu tieni gli occhi ben aperti, pronti individuare eventuali pericoli. Lasci vagare la mente e ti sorprendi a pensare a Kate e al resto del gruppo, a tu percola che hanno dovuto e dovranno ancora affrontare nella loro fuga da Fort Bliss. Puoi soltanto sperare e pregare che la distruzione del quartier generale di Mad Dog abbia reso più facile e sicura la loro fuga.

Un improvviso e debole bagliore ti mette in allarme. La luce si fa sempre più intensa, poi si divide in due la tre, e poi in cinque. Le macchie di luce si fanno sempre più nitide, finché riesci a distinguere le forme di cinque motociclisti che si stanno avvicinando grande velocità: metri ben pochi distanti riguardo alle loro intenzioni.

"Robano vicine!" gridi preparando la tua arma. Ma Richell e Frankland non ti rispondono: stanno osservando qualcosa sul pavimento, vicino alla cabina da pilotaggio, e non sentono il tuo avvertimento.

Il commando a capo del gruppo si trova ora a meno di dieci metri di distanza dal portellone del camion, e il lato dei suoi fari ti acceca. La prima scarica parte, e i proiettili rimbalzano contro il portellone mentre il killer che viaggia sul sedile posteriore tenta di fare fuori.

Se stai usando una pistola, vai al 172.

Se stai usando un mitra, vai al 237.

Se stai usando una carabina, vai al 246.

Se stai usando un fucile pesante, vai al 219.

## 87

Orla quando Mad Dog incomincia a sparare con il suo mitra, è pronta con forza il piede sul pedale del freno. La sua reazione repentina ti salva da morte sicura, ma non escludono da questo scontro perché un proiettile che colpito all'avambraccio, è un altro ti ha graffiato il collo: perdi 4 punti di Resistenza.

Se che il tuo nemico sta impegnando il volante con una mano sola, e una contro la portiera della van parchi nel tentativo di rendergli la pariglia. Quando affai Mad Dog risponde alle tue provocazioni, frece bruscamente. Lui sta ancora impegnando il mitra, e tu riesci a mantenere il controllo della vettura che stecca davanti a te, attraversa la carreggiata, e va a darsi contro la barriera orientale. La macchina urta il cemento e striscia contro il muro a più di 150 chilometri all'ora; dal pannello anteriore vedi alzarsi



[Fig. 15] il deserto si dissolte nel ciclone di colpi.

ciogio di metallo e spettabile ondescente. Abbassi il piede sull'acceleratore e sorpassi Mad Dog sulla destra, facendo sbilanciare in avanti il tuo veicolo mentre il tuo avversario lotta di recuperare il controllo.

Vai al 12



68 [Fig. 5]

Salta in avanti, verso il tuo avversario, veloce e silenzioso come un gatto. Lui è in piedi, leggermente chino sulle gambe quando ti vede, indietreggia istintivamente, ancora un po' chine in avanti, fino a che non si a sbattere con la schiena contro la pompa della benzina e non può più indietreggiare. Colpisci per prima, sicuro di batterlo, ma lui inspettatamente riesce a scartare il colpo e reagisce colpendoti con un pugno. Ti scosti evitando a tua volta il suo attacco, ma il tuo avversario ottiene ugualmente il suo scopo: il scartare di un'attimo gli dà il tempo di estrarre dalla cintura il coltello da combattimento.

**Big Apple**

Combattenti 16

Resistenza 25

Se vinci, e il combattimento dura meno di sei secondi, vai al 192

Se il combattimento dura per sei secondi o più, vai al 11

L'automobile incessante dai cani si rende nervosa. In la vedi due enormi mastini con la bocca alla bocca che stanno avanzando lungo la Montana Road, seguiti di vicino da due uomini della banda avversaria. Uno di questi ha un mitra, e l'altro una potente torcia di gas. dimissioni

"Corri di là!" urla a Knott, indicando con la mano rovente. Knott si volta e corre via. Appena ha abbandonato il fossato, i cani incominciano ad abbaianare rabbiosamente dando l'allarme ai loro padroni e indicando la vostra posizione. Ti arrampichi fuori del fossato e segui il tuo compagno, sperando di raggiungere un nascondiglio prima che i due ti vedano e apra il fuoco. Le tue speranze non vengono disattese. Nella fretta, l'ago che portavi in tasca la lascia cadere mentre cadi, e prima che tu possa riprenderla e ripartirla addosso, raggiungi Knott che si è rifugiato all'interno di un edificio abbandonato.

"Abbiamo più possibilità di cavarcela se ci dividiamo!" dice, gettando un'occhiata preoccupata alle spalle. Il fuoco di loro galle si sta ora dirigendo verso il vostro nascondiglio. "Ma ricordati che ci dobbiamo incontrare al posto, come stabilito".

Il fuoco di loro adesso illumina l'interno dell'edificio, abbastanza da lasciarti intravedere due possibili uscite: una rampa di scale che conduce al piano superiore, e un'altra che conduce al seminterrato.

Se desideri salire le scale che portano al piano, vai al 237.

Se decidi di scendere le scale che portano al seminterrato, vai al 86.

Appena poco le condizioni della strada incominciano migliorare, cosicché puoi aumentare la velocità. Hai percorso più o meno cinque miglia quando accorgi in lontananza le rovine di una città, e vedi in distanza e lungo l'orizzonte la superstrada color acciaio che la attraversa in tutta la sua lunghezza.

Quelle devono essere sicuramente le rovine di Tombstone, il nome della città è passato alla storia per quel loro ma terribile combattimento che ebbe luogo al 100. Canal il 26 ottobre 1881. Ti avvicini alla città, vedi il cartello che ne annuncia il nome, ormai quasi completamente illeggibile, e ti vagano alla mente i volti e i romanzi film hollywoodiani che guardavi quand'eri bambino, quelli in cui Doc Holliday e i fratelli Earp si univano per sconfiggere i Clanton e i McLowery, loro nemici di sempre. La tempesta del loro-bomba hanno trasformato il posto in una sorta di campo di battaglia, forse non dissimile da quello che videvo quegli uomini dai nomi ormai leggendari quando si scontrarono il quasi cent'anno prima. Gli edifici storici d'intorno dal sole sono ora tutti rovinati, la via principale è completamente vuota, e non ci sembrano un rottame d'auto, né qualcosa di altro, a testimoniare il fatto che si è ormai nel ventesimo secolo.

Sei per così la strada principale, senti che il rumore del motore si è fatto più pesante e più forte, come qualunque l'avessi riempito di vitri e bulioni di ferro.

Se hai con te un po' di olio lubrificante, vai al 156.

Se non ne hai, vai al 243.

Mad Dog segue la manovra e urta contro la tua macchina, mandandoti verso la barriera di protezione. Kato manda un rullo, quando vedi che la barriera si sta facendo sempre più vicina: stesi per sbattere contro, e ad altissima velocità per di più.

Scegli il tuo passaggio di Coda o quello di Rastaman.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 21, vai al 82.

Se è invece 21 o più, vai al 231.

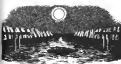


L'unico modo per scappare la benzina del serbatoio è quello di traslocarla, e per poterlo fare hai bisogno di un tubo di gomma piuttosto lungo. Corri nell'area parcheggio, ma non riesci a trovare assolutamente niente che assomigli a un tubo. Poi ti viene in mente qualcosa che Carter ti ha assegnato quando impari a guidare, e mentre ricordi un sorriso ti distende l'espressione preoccupata del viso. Adottando il tubo cino di gomma che porta la benzina al carburatore riesci a avanzare più di cinque litri di carburante nel serbatoio del fergone. Quando sei certo di non più

scappare altra benzina, chiedi la tancia o chiama Evert affinché ti raggiunga nell'area di parcheggio.

Se decidi di tentare con te il subicino del carburatore, segui fra gli oggetti delle zanne come tubo di gomma.

Vai al 47.



Avanzando soltanto i vicoli e le strade secondarie, riesci a penetrare nel cuore della città evitando di essere scoperto da qualche pattuglia nemica. Raggiungi infine la riva del Rio Grande e segui il fiume in direzione ovest verso il luogo nel quale avete stabilito di incontrarvi. I recenti scontri con gli uomini di Mad Dog hanno rallentato il tuo cammino, e ora, mentre sfrecci i passaggi e le piazzole che fiancheggiavano il corso d'acqua, continui a temere di essere troppo in ritardo e di non riuscire a raggiungere gli altri. Stai avanzando spedito lungo una stradina fiancheggiata da un muro quando scorgi lo Stanton Street Toll Bridge a meno di 400 metri. Sei sicuro che si tratti di quello giusto, perché lo Stanton Street Toll Bridge è l'unico

pono ancora intatto. Una rapida occhiata all'orologio ti conferma il fatto che hai meno di dieci minuti a tua disposizione per raggiungere il ponte.

Sai per natura a contare quando d'un tratto senti che una spalla un rumore che ti gela il sangue nelle vene, il sinistro "click" di una pistola che viene caricata. Ti volti di scatto a fronteggiare il potenziale avversario, estruendo istintivamente la tua arma, ma i tuoi sensi spariscono non appena scorgi il volto fiammante del marinaio Koot che ti fissa da oltre il muretto.

"Sei diventando un indiano imprudente, Mark" ti dice rinfoderando la parola e sbruciando il muro per raggiungerlo.

"Sì, hai ragione" rispondi quasi soprapensiero. "Devi saperlo, ormai. Meglio arrivare in ritardo, in vivi. Ormai?"

"Giusto" risponde lui, e ti berte senza che valmente sulla spalla. "Il ponte è laggiù. Ci mettono pochi minuti a raggiungerlo. Se tu sei andato per il verso giusto il capitano Frankland e il sergente Haskell dovrebbero già essere arrivati, e probabilmente ci stanno aspettando."

Vi muovete in fretta, rapidamente, e raggiungete ben presto un gruppo di vecchie edifici - già sede degli uffici di immigrazione U.S.A. - situati all'imbocco del porto. Come Koot aveva previsto, Frankland e Haskell stanno aspettando, e appena scorgono le vostre figure nelle vicinanze dagli edifici escono a chiamarvi. Vi raggiungono veloci. I vostri compagni hanno già iniziato il tratto il ponti - ci sono quattro gruppi di sentieri

senza di guardia, ma neanche una che controlli il passaggio che passa sotto il ponte.

"Abbiamo meno di un'ora di tempo prima che arrivi l'esplosivo" dice il capitano Frankland, controllando l'orologio. "Sei pronto?"

Assai più che "Ok, allora, si parte!"

Vai al 102

94

Cominci a salire per il ripido sentiero e non ti accorgi che una trappola di filo spinato, una di quelle trappole da servizio per catturare coicchi o altri animali di piccole dimensioni, che qualcuno ha sistemato proprio a piedi del pendio. Ci monti sopra, e il congegno automatico ti si chiude nella gamba penetrandoti in profondità nella carne - perdi 2 punti di Resistenza.

Dopo esserti liberato noti che la trappola è in buona posizione, segno che deve essere stata messa lì non più di dieci giorni prima. Deve esserci qualcuno che sta nella foresta, qualcuno che si serve di queste trappole per procurarsi della carne fresca. Cominci a fare quanto hai scoperto prima di proseguire con maggior cautela.

Vai al 311

95

Il sentiero sono tratti di carabine d'assalto, e scaricano i loro proiettili contro il cancello. Le pallottole rimbalzano e sibilano da ogni parte, costringe ad abbassarsi e riparsi dietro al portellone posteriore. Grazie alla tua pronta riflessa i proiettili non ti colpiscono, ma

nell'altezzarsi tira il collo contro il ferro e si sente leggermente, perde il punto di resistenza.

La scarica di proiettili cessa, e ti sollevi appena il tempo per vedere al capo della banda che si porta mezzo alla strada: ha in mano una stola traslucida che deve aver preso fuori dalla tasca. Probabilmente sta cercando di comunicare con un'altra persona, forse quella di Minerva, o una ancora più vicina, per contrastare la notizia del vostro arrivo.

Se decidi di sparare al bandito per impedirgli usare la radio, vai al 22.

Se non possiedi munizioni a sufficienza, o preferisci non aprire il fuoco contro di lui, vai al 135.

96

Dopo esserti assicurato di non aver inalciato nessun fuoco la fiamma e torna alla moto. Prima di far partire il motore controlla velocemente lo stato di raffreddamento, e noti che sono molto calde. La mancata olio sta causando un surriscaldamento del motore. Rimanti in sella, metti in marcia, e spingi ardentemente che il veicolo continui a funzionare: abbastanza non è lungo da permetterti di raggiungere il convoglio.

Vai al 50

97

Fai fuoco contro il bandito mentre questi si avvicina al tuo nascondiglio. Lo colpisci, e l'uomo cade a terra sollevando una nuvola di polvere. Il battito del tuo cuore finalmente rallenta, ma adesso ti accorgi di essere solo.

Se l'arma non va in folle nella manica del giubbotto, assapora il punto in cui la pallottola del mitra nemico ti è entrata nel braccio. Per fortuna si tratta di una ferita superficiale, e perdi poco sangue: il proiettile ti ha attraversato il muscolo dell'avambraccio, e, anche se per un pelo, ha lasciato l'osso intatto. Perdi 3 punti di resistenza.

Sei presto il dolore torna a farsi sentire, e il braccio comincia a farsi molto male. Il maresciallo Kapt ti aggiunge per aiutarti a pulire e fasciare la ferita, mentre gli altri controllano i corpi dei nemici che avete appena liquidato.

Vai al 109



98

Entracci la cabina, e mentre stai prendendo la mira un colpo al petto vedi che il killer estrae un paio di armi, simili a un fucile-da-campo, che portava appeso al collo. L'uomo solleva quelle strane binocoli e comincia a controllare i lati delle cose circ-

stenti. La cosa ti colpisce: è strano che ci siano quell'aggeggio, dal momento che gli edifici sono abbastanza vicini, e certo non c'è bisogno di loro per riuscire a vedere se c'è qualcuno sui tetti.

L'uomo dirige il binocolo verso il basso e controlla l'esister del pianoterra del tribunale. Improvvisamente senti galleggiare il sangue nelle vene: capisci che quel non è un binocolo normale. Si tratta di uno potentissimo e sofisticato che individua anche l'oggetto e ne trasmette l'immagine al mittente. Ti vede, e immediatamente tu senti il grattare, temendo di aver ormai agito troppo tardi.

Esiti un numero dalla Tabella del Destino, e corri lo al passaggio di Mira che possiedi.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 11, vai al 346.

Se è 11 o più, vai al 4.

## 59

Il capo dei banditi ti accusa in tempo per evitare essere colpito, ma uno dei suoi compagni non reagisce altrettanto rapidamente: lo colpisce in pieno petto mentre sta per voltare di corsa l'angolo, e lo manda dritto indietro. Infuriato per il suo tentativo di ucciderlo, capobanda prepara la sua camera con un'esplosivo: fazzoletto dipinto sul viso, poi si getta a terra facendosi dietro al cadavere dell'uomo che hai appena ucciso.

Se decidi di sparare al capobanda prima che riesca a far fuoco contro di te, vai al 78.

Se decidi di ripartirti dietro al portellone posteriore, vai al 346.

## 140

Dopo aver considerato attentamente la situazione, il capitano Franklin chiama a raduno la squadra in una sala sul retro del caffè abbandonato, e incomincia ad calare il suo discorso: "Ascoltate, ragazzi: abbiamo due possibilità di scelta. Possiamo assaltare i camion prima che raggiungano la pista per la zona dei tetti, oppure possiamo colpirli dopo che sono entrati. Cosa ne pensate, signore?"

Frank si muove a disagio sulla sedia, l'espressione al viso tesa per la concentrazione: "Credo sia meglio attaccarli dopo che sono entrati, signore. Non sappiamo con certezza da che parte arriveranno, e, considerando quelli che hanno a bordo, dubito che esamineremo i prigionieri prima di essere arrivati sani e salvi al quartier generale di Michigan". Tu sei d'accordo, e lo stesso lui mente Knott.

Molto bene, allora. Se non possiamo attaccarli all'arrivo, dobbiamo entrare nella pista e distruggerli lì dentro. Le nostre possibilità di fuga diventano molto più scarse, ma non posso che essere d'accordo con te. Non abbiamo altra scelta."

Dopo aver deciso il piano d'azione, il sergente Frankli si mette a distribuire le mine esplosive, una per ognuno di voi: "Dovrete posizionare i timer delle mine cinque minuti" dice dando dimostrazione pratica di come si fa. "Sono mine magnetiche, perciò cercate di tenerle sul asfalto della benzina, se vi riesce. Se

invece non ce la fies, piazzatelo il più vicino possibile al cancello di esplosivo".

Esamina la pesante mina a forma di pattello, e si accinge con attenzione il timer seguendo le istruzioni del sergente Haskeli. Sistema anche la copertura di sicurezza che protegge il bottoncino del detonatore, e infila la mina nelle zanne.

Riporta la mina a contatto nel Registro d'Azioni. Si sa già un po' di più del numero massimo di oggetti della zanna, devi togliere un altro oggetto per poter giocare con te la mina.

Per proseguire, vai al 124

101

Deluso e sconsolato per l'insopportabile ritirata, ti trovi dover rispondere nella tua mente ad ogni tipo di domande possibili. Ti ha visto? Era solamente un esploratore, e quindi non un killer? Forse il vero killer l'ha già raggiunto nel corso della notte, e ti sta aspettando pronto a colpire nascosto dritta dritta?

Dopo qualche minuto di inutili riflessioni, decidi smetterla con questi pensieri inconcludenti, e ti decidi di trovare un modo per raggiungere il convoglio. Se un momento di trasporto il viaggiare è molto difficile, così decidi di provare a recuperare la moto. La macchina da puzza è molto meno ripida sul lato ovest, non hai difficoltà a calarti fino al bordo del canyon. Scendi senza problemi la ripida scarpata fino a raggiungere la moto. A dir la verità, ti aspetti di trovare soltanto un ammasso di fanghiglia comorta, ma che è una grande sorpresa - e sollievo - vedi che il vespa-

non è in grado di funzionare. Raddrizzi il manubrio della moto azzerrire, monti in sella, e al quanto tentativo la moto riparte.

Segui il lungo fossato fino a quando non trovi un posto più adatto per uscire. Riusci la scarpata senza alcuna difficoltà, e non appena raggiungi la strada ferma la moto per guardare un'ultima volta il bandito che si allontana. Il ricordo dei tuoi compagni morti ti fa sentire un brivido lungo la schiena, ma al tutto dura un momento. Il pensiero passa veloce, e tu giri la manopola dell'accelerazione e la spingi lungo la strada accidentata e piena di sassi che conduce verso ovest.

Vai al 90

102

Una Praxifland impazzita contro la durezza sfortunata, una quel bandito a Columbus, e adesso quest'incendio! Le vostre possibilità di raggiungere il convoglio a Demang sono davvero scarse. Poi vi viene in mente che se il convoglio è arrivato a Demang in tempo, i vostri amici avranno ormai capito che non ce la potete più fare a raggiungerla, e così avranno sicuramente proseguito il cammino lungo l'Autostrada Nazionale numero 10 come previsto dai piani. Vi trovate a circa venti miglia dalla città, e non dovrebbe essere difficile mettersi in contatto radio con loro.

Per rinnovare speranze far fuori dalla zanna il tuo trasmettitore CB, lo accendi, e ti sintonizzi sulla frequenza usata dal GDI. "Phonere a GDI, Phonere a GDI" chiami, ma l'unica risposta che riesci a ottenere è un fischio fastidioso. Provi altre volte e su altre



frequenza, ma alla fine sei costretto a rassegnarti rinunciare e metterti in contatto con loro.

"Non ti preoccupare, Mark" ti conforta il capitano seguendo la tua dichiarazione: "Se non possiamo adoperare la radio per metterci in contatto con la colonna, significa che non possono farlo nemmeno gli uomini del Mad Dog".

È quasi ormai mattina quando il sergente Huxford ci minaccia: Kiroi ritardano: almeno il loro non è stato un viaggio infruttuoso. I pezzi per il dispositivo di comunicazione trovati da Kiroi alla stazione di servizio sono adattati perfettamente al motore del camion, e non di meno ora dal loro ritorno il veicolo può ripartire: voi riprendete il vostro cammino.

Vai al 298

183

Il proiettile ti colpisce alla spalla sinistra, e la tua dell'impatto ti scaraventa dentro la foresta dall'altra parte della radura (perdi 3 punti di Resistenza). Il rumore scende rapidamente, e finisci col rotolare giù per il pendio tra sterpi e arbusti senza riuscire a controllare la caduta. Quando infine riesci a fermarti il peso di graffi e di abrasioni (perdi altri 3 punti di Resistenza).

Ti siedi finemente in piedi, e benché tu sia un delirante, ti sforzi di proseguire la discesa. Raggiungi ben presto il corso d'acqua che aveva visto durante la notte, e ti fermi per qualche momento a riacchiappare le forze e a cercare di capire se ti stanno ancora inseguendo. Gli alberi attorno a te sembrano

silenziosi silenziosi e fermi, e franski coll'immaginare l'aspetto di un assassino dietro ogni albero.

Impigli un po' di forze e prosegui immediatamente il cammino. Ti allontani dal sentiero per seguire il filo d'acqua verso ovest, in direzione della Svalbard Montagna. Percorri una ventata di miglia senza che succeda niente di rilevante, e verso le sei di sera giungi a un piccolo ponte: la quota punta una strada che corre da nord a sud attraverso il corso d'acqua. Conosci la tua carta geografica, ma evidentemente sulla strada è di scarsa importanza, e non è stata segnata sulla mappa.

Se affrettato, e devi consumare un Passo, altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Se deciderai lasciare il corso d'acqua per proseguire lungo la strada, vai al 43.

Se preferisci continuare a seguire il corso d'acqua, vai al 175.

184

Se vedi e immediatamente estrai la pistola, pronto ad affrontare un potenziale avversario; ma i tuoi timori svaniscono rapidamente quando vedi il viso familiare del cacciatore Kiroi che ti osserva da oltre il suo tetto.

"Sei diventato un po' troppo imprudente, Mark" ti rimproverando a posto la pistola e scaricandola il tuo per raggiungere.

"L'hai ragione" rispondi sopra pensiero. "Ormai devo saperlo: meglio arrivare tardi che non arrivare affatto, giusto?"



(Fig. 6) Per un attimo la macchina sembra come sospesa in aria, ma un attimo dopo passa nel canale

"Gusa" risponde lei, dandosi affrettosamente una pacca sulla spalla. "Il ponte è laggiù. Ci metteranno stato qualche minuto per arrivare. Se tutto è andato per il verso giusto, il capitano Franklin e il sergente Haskell dovrebbero essere già lì a aspettarci".

Si accostano, e raggiungono presto un gruppo di modesti edifici, gli sedi degli uffici di immagazzinazione USA, situati all'imbocco del ponte. Come Kaci non poteva, Franklin e Haskell vi stanno già aspettando, e appena vi vedono arrivare vi salutano a voce alta e vi raggiungono. Hanno già controllato il viale, e vi comunicano che ci sono quattro sentinelle alle bande amiche a guardia del ponte, ma nessuna dei sorvegli il passaggio sbristato.

"Abbiamo meno di un'ora di tempo prima che scoppino a esplodere!" dice il capitano controllando il suo orologio. "Siete pronti?"

Unano tutti insieme. "Oh, allora. Si parte!"

Vai al 202

## 105 (Fig. 6)

La portiera si scardina completamente a causa dell'impatto, e un pezzo di metallo ti si conficca in mezzo alle ruote: perdi 6 punti di Resistenza.

Anche il dolore sia terribile, hai abbastanza potenza di spirito per evitare la collisione. La tua manovra sia e veloce ti permette di mantenere una traiettoria dritta, che nello stesso tempo costringe Mad Dog a svoltare verso sinistra. Imbocchi la rampa, ti infili dritto allo stretto passaggio, e attraverso il ponte, quindi nello specchio retrovisore, e vedi la macchina

sa di Mad Dog Michigan impennarsi in aria. Per un attimo sembra quasi sospesa nel cielo, poi si sciolge in avanti, precipita, e finisce con uno schianto al canale.

Vai al 350



106

"Credo di avere la soluzione al vostro problema" dice mentre frughi nella zampa in cuoio del regolatore solare. Il dispositivo non si adatta al comando di accensione di quel tipo di veicolo, ma ti viene l'idea di collegarlo ai due poli della batteria, e poi di mettere in azione il regolatore in modo da ottenere un flusso di energia sufficiente a ricaricare la batteria e a far partire il motore.

Ci vuole circa un'ora per collegare e far partire il regolatore, e nel frattempo i raggi del sole colpiscono direttamente la piastra solare esposta. Le cellule della piastra convertono l'energia solare in energia elettrica, e in pochi minuti il sistema di accensione viene caricato e comincia a emettere piccole volture. Il fumo smarrisce gli occhi.

"Prova a mettere in moto adesso" gridi a Knott, il quale è seduto al posto da guida, e fa la stessa esperienza.

Il veicolo si ritrova seduto su una bomba a orologeria pronta ad esplodere da un momento all'altro. Knott scappa con l'interruttore di accensione, e immediatamente il motore incomincia a sollecitarsi e a funzionare. Quando si mette definitivamente in moto, lo copri le mani con la guaina di pelle, stacca il regolatore accendendosi dalla batteria e lo getti via.

Questo oggetto è ora inutilizzabile: ricorda di cancellarlo dalla lista degli oggetti dello zaino prima di proseguire.

Vai al 329

107

La scote dolore ti stringe tutta la gamba, ti sei pallido la pelle e ti sei sentito contemporaneamente a correre: i piedi 2 punti di Resistenza.

Gli si ferma, ma un attimo dopo il sergente Haskell ti aiuta a metterli in piedi e ti trascina verso il camion. Arrivati al veicolo, il capitano si abbassa e ti afferra per la giacca, poi i due uomini si sollevano e ti spingono senza stoppe, corrono oltre il bordo posteriore.

Il sergente batte a bordo, e subito Knott fa partire il veicolo in direzione del cancello avanti. Solo adesso scopri di avere perduto alcuni oggetti del tuo equipaggiamento durante la caduta. Cancella dalla lista dello zaino l'oggetto che avevi registrato per ultimo, più due mesi di pronto soccorso e un cartaceo (di qualsiasi colore).

Per proseguire, vai al 5

Il unico veicolo che vedi nel parcheggio dell'Ufficio Postale è un vecchio furgone della posta. Ha le gomme consumate e sgonfie, la batteria è completamente scarica, e il motore è talmente pieno di polvere che ne potrà più funzionare. C'è comunque ancora della benzina nel serbatoio: il furgone non potrà condurti a nessuna parte, ma non te la senti di lasciare lì il carburante.

Cercila qualcosa per raccogliere la benzina, e trovi un barile vuoto proprio nella cabina di guida; devi ancora risolvere il problema di come tirare fuori il prezioso liquido dal serbatoio.

Se possiedi un tubo di gomma, vai al 269

Se non possiedi questo oggetto, vai al 92



189

Apri velocemente lo stomaco e sei fuori una maciata carne secca. Noti intuire le tue intenzioni, stappi via la borraccia, e osservi come la carne per ammorbidente. A questo punto lancia il boccone verso i cani, e sei dopo tu e il tuo compagno scattate in direzione del

viso prima che quelle bestiole si accorgano della vostra fuga.

Esai un numero dalla Tabella del Destino, e sommallo al tuo punteggio totale di Orientamento. Per ogni fatto (oltre al punto) che decidi di usare, aggiungi tre punti al tuo totale.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 10, vai al 261

Se è 10 o più, vai al 234

190

Dopo dieci ore di sonno ininterrotto ti svegli sentendoti decisamente riposante: recuperi 4 punti di Resistenza. La barricata è ancora intatta, e dopo averla mantellata ti prepari a esplorare gli altri sei edifici che costituiscono la città. Sono tutti vuoti, e non trovi alcun elemento che indichi la presenza di qualche astuto e furbo visitatore esterno, questo ti fa sopporre che - almeno per ora - hai eliminato il tuo inseguitore.

Una capanna dietro la sala da pranzo trovi una moto, perfettamente ancora in grado di funzionare. La prendi sotto il ponte e il carburante è per metà pieno di benzina, ma il livello dell'olio è molto basso. Mentre sei a metterla in moto, senti ardentemente di rinunciare e raggiungi le Tuniche prima che il veicolo si rompa definitivamente.

Dopo aver sostituito la carta geografica, resti in sala alla moto e parti in direzione nord, lungo la dipendenza 666. Mentre percorri la strada completamente deserta la brezza fresca ti scompiglia i capelli, avverti una piacevole sensazione di libertà.

Dopo aver percorso una ventina di miglia all'incirca, arrivi ad una piccola città all'entrata della quale ti cartello dice:

### GLEESON DÀ IL BENVENUTO AI GIUDICATORI PRUDENTI

Se decidi di fermarti in questa cittadina di montagna, vai al 64.

Se preferisci attraversarla senza fermarti, vai al 58.

### 111

Così comincio tutta la tua attenzione sul tuo avversario. Non è affatto un samurai da poco, ed anzi rappresenta un bersaglio particolarmente difficile: infatti si sta riprendendo dietro una colonna di un negozio di ferramenta, e il suo vestito scuro si mimetizza benissimo nell'oscurità. Malgrado gli svantaggi che hai, hai la possibilità di assai la tua unica occasione per porre fine a quest'inseguimento e vendicare la morte dei tuoi compagni.

Lo osservi ricostituire la sua carabina. Poi vedi che appoggia l'arma sulla spalla e che porta agli occhi delle grosse lenti, simili a un binocolo da campo, che teneva appeso al collo. Sottiene le lenti e incomincia a controllare metodicamente i tetti della casa circostante. È una cosa piuttosto strana, pensa: le case sono tutte vuote, e sicuramente non c'è bisogno di un cannocchiale per vedere se c'è qualcuno sui tetti.

Carichi la tua arma, e ti prepari a prendere la mira. Poi un brivido ti corre improvvisamente lungo la schiena quando lo vedi osservare le finestre del primo piano del tribunale: capisci che non si tratta di un

semplice cannocchiale, ma che il tuo avversario sta usando delle lenti potentissime e molto sofisticate, che individuano l'oggetto e ne identificano il minimo movimento.

Ti togli immediatamente dalla finestra, ma temi che se gli riesce a localizzare la tua posizione.

Vai al 327.

### 112

Fai fuoco, e al di sopra del rombo del motore senti l'eco del cago dei motociclisti. Lo hai colpito alla mano mozzandogli due dita. Il ciclista perde il controllo della moto, la quale sbalza violentemente verso destra, si capovolge e scoppia in fiamme.

L'incidente spaventa gli altri motociclisti, i quali preferiscono rallentare e portarsi a distanza di sicurezza. Cominciano a seguire il ciclista, ma almeno per ora sono fuori tiro.

Vai al 149.

### 113

Dalla casa esce una fiammata, e nello spazio ristretto del cortile senti rimbombare lo scoppio con un suono nascondito. Qualcosa ti colpisce al petto petto, e un istante dopo ti ritrovi steso a terra, lo sguardo fissato su una delle lampadine elettriche che illuminano il passaggio. Intratti vagamente che Kooti si è rivoltato, ma non senti più nulla chiaramente, e neppure riesci a percepire le cose, capisci solo che un tempo tutto ciò che possedevi del tuo corpo.

Non ha la forza di resistere, e scivola lentamente e un sacco dal quale non ti svegliami: ma più

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

#### 114

Capisci subito che la porta è troppo pesante perché sia possibile sfondarla con una granata. Ad ogni modo, si scorge più vicino dell'apertura di sfogo dell'aria e rivela che quella doveva essere in passato una finestra, molto più larga, che qualcuno ha poi in parte chiuso con delle assi di legno. Certo che la granata sarà in grado di distruggere le assi, la sistemi nell'apertura di sfogo, metti il timer a cinque secondi e toglia la scia.

"Cinque secondi" gridi, e immediatamente Kosti si getta a terra coprendosi la testa con le braccia. Tu lo stesso, e sapete che la granata scoppia. L'esplosione è forte e assordante, e vi copre di polvere e schegge di legno.

Ricorda di cancellare quest'oggetto dal Foglio Missioni del tuo Registro d'Azione.

Vai al 18.

#### 115

Un dolore improvviso e lancinante ti esplode alla base del collo, viene scagliata con forza in avanti, giù all'impatto con qualcosa di pesante che ti colpisce alle spalle. Cadi a terra a faccia in giù, ma non senti molto dolore, poiché il tuo corpo viene subito avvolto da un sensazione di gelido torpore. Sei stato colpito alla

schiena con una sbarra di ferro, e hai la spina dorsale spezzata in due.

Se resti assolutamente inerte per difenderti, prima l'uomo si avvicina e vendica brutalmente la serie dei suoi crimini.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, a El Paso.



#### 116

La pallottola ti passa a pochi centimetri dal collo, e sconficca nella spalla di Kosti che cade accanto a te. La forza dell'urto quasi lo scaglia fuori dalla jeep, per non cadere il motore ti si afferra alla manica della giacca stappandoti la mano dal volante.

Le ruote sconsigliano sul selciato, la jeep sbalza verso sinistra in direzione della rampa di uscita. Il capitano e il sergente Haskell si precipitano in aiuto di Kosti, e tentano di fermare a bordo. Nel frattempo tu non recuperasti il controllo della guida, ma adesso salisci proprio sulla rampa di accesso alla Soprintendenza.

Nello specchietto retrovisore vedi già avvenire la inversione la direzione di marcia: evidentemente hai un'attenzione di sorvegli. Dal momento che non puoi più continuare lungo l'autostrada, premi forte sull'acceleratore e sfuggi velocemente verso la lungo la Superstrada 80.

Vai al 16.



117

Colpisci con precisione micidiale, e il tuo nemico grida e si prege su se stesso cadendo a terra e rotolando verso il postellone posteriore. Noti che ha una pistola e un coltello [2] nel cassetto. (Se desideri tenerla giusta, vedrai che contiene otto pallottole da 9 mm).

Il sergente Haskell si sta riprendendo dalla brutta caduta, mentre tu ti dirigi verso la cabina di guida per vedere che cosa sta succedendo. Con il capo stretto in una morsa d'angoscia vedi un enorme bulldozer

grosso che avanza sobbalzando lentamente in piena via di collisione con il vostro camion. Il capitano Haskell grida a Knott di togliere il camion dalla sinistra del bulldozer che avanza inesorabile, ma il motore non vuole saperne di spararsi. La situazione appare ormai senza via d'uscita quando all'improvviso il motore emette un rombo e si decide a partire. Knott preme con forza sull'acceleratore e con una buona sterzata toglie subito il camion dalla strada. Per un pelo il bulldozer vi manca e passa sbuffando e sballando a pochi centimetri dal vostro veicolo.

Nel tentativo di uscire dalla crisi, Knott si dirige verso la strada laterale; ma lo avista appena imboccato quando vi trovate davanti un altro ostacolo. Molte alla casa che si affacciano sul vicolo sono grillate, e hanno formato un coagulo immenso di calcinacci e rottami che vi blocca completamente il passaggio. Knott innesta la marcia più potente, sicuro del fatto che il camion riuscirà a superare l'ostacolo, e schiaccia il piede sull'acceleratore. Con un rombo impressionante il pesante veicolo si dirige verso il cumulo di pietre e mattoni e lo affronta ad alta velocità, ma quando è a meno di due metri dalla cima il veicolo sballa e si ferma.

Knott e il capitano Haskell già dal camion, nel disperato tentativo di spostare le pietre che bloccano la via non vi impediscono di proseguire la salita. Ma i due sono appena cominciati a scavalcare, quando tre bambini compaiono dietro l'angolo e si dirigono minacciosamente verso di voi. Haskell tenta di respingerli quando il fuoco si accende i primi due, ma il terzo riesce a indietreggiare velocemente in cerca di riparo.

La pronta reazione di Hastell non basta a evitare l'attacco, perché un istante dopo altri bandoli si affacciano al sopravveniente, e a gradaciar dalle loro grida minacciose non è difficile intuire le loro intenzioni.

Se possiedi un'arma da fuoco e decidi di sparare contro gli avversari che stanno venendo verso di voi, vai al 69.

Se preferisci scattare il capotreno Frankland e Kest a liberare le ruote dai detriti, vai al 3.

### 118

Cadi a terra e rotoli su in sicurezza, nel tentativo di allontanarti il più possibile. La tua pronta reazione salva la vita, perché un istante più tardi la mano vi schiantano contro la pompa da benzina ed esplode a una palla di fuoco. Un'ondata di vapore caldissimo schiaccia il pancia sopra la testa, e mentre ti sei faticosamente in piedi e ti volti a guardare le fiamme che risalgono drittopiù su tutta la stazione di servizio, senti un brivido lungo la schiena al pensiero di quanto poco ci è mancato che ci lasciassero la pelle.

Ti asciughi il sudore della fronte con mano tremante, ancora turbato per il pericolo che hai appena corso, e ti allontani lentamente da quell'inferno di fuoco.

Vai al 309

### 119

Ti volti, e con un tuffo al cuore vedi che è proprio lei, è Kate che ti saluta con la mano da una stazione di servizio sull'altro lato della strada! Ancora incosciente ti metti a correre, e la ragazza ti lo attesta, vi incontrate proprio in mezzo alla strada deserta e vi abbracciate

mentre di tutti i pericoli che avete corso negli ultimi due giorni.

Dopo la prima emozione per quell'incontro inaspettato, Kate ti informa che il convoglio ha già raggiunto Tucson, e che si trova al sicuro in una specie di scuderia che il gruppo di Tucson ha costruito nei pressi della base aerea di Davis-Monthan. Siccome a Tucson la vostra squadra non era presente all'appuntamento, il gruppo ha proseguito il cammino, come avete in precedenza, nella speranza di vedervi comparire prima o dopo lungo il viaggio. Ma le speranze sfiorano scorrendo mano a mano che il tempo passa, e alla fine più di qualcuno ha pensato che erano rimasti nel corso del road a Ciudad Juárez. Ma Kate era in quelli che non arrendono mai prima la speranza, e nel caso avete arrivati a Benson, aveva subito affidato la macchina lì a aspettare, nel caso che voi non siete riusciti a trovare un mezzo di trasporto e forse avrete a raggiungere Tucson a piedi. Con riluttanza gli altri membri della colonna avevano acconsentito, quando era troppo bene che non era possibile far lasciare Kate dal suo marito.

Le domandi se ha notato qualche movimento o qualche azione sospetta nel corso delle ventiquattro ore che ha trascorso lì ad aspettare, ma Kate è sicura di non aver visto nulla del genere. La strada e l'area circostante sono sempre state completamente deserte.

"Ormai" riflette lei, "ma da quando abbiamo lasciato El Paso, il caso si avventuroso per interesse per

Vai al 111





Fig. 7: "Ti occiderò per questo!" grida, e si mette a correre addosso

120 (fig. 7)

sbattisi con un calcio al corpo del secondo cane, ed io che laggiù dove hanno messo le grate compare il tuo padrone. È un uomo dal volto scuro che tiene una giocattola di cotone tutta uguale a un po' di gente immortali di salicorno. Vedo i suoi cani tutti vicini ai tuoi piedi e incantati a urlare come a morte.

"Se la passerai liscia!" grida, e si mette a correre verso di te agitando una spranga di ferro che stringe alle mani coate...

Slank

Combattività: 12

Riservatezza: 20

Puoi evitare il combattimento soltanto al primo scontro, vai al 211

Se vinci il combattimento, vai al 43



121

Il cane risponde bene, e tu sbatti in avanti evitando il morso di Mad Dog per un pelo. Guardi nello specchietto retrovisivo e lo vedi sbadare sulla carreggiata. Ma la sua macchina è dotata di un motore elaborato, molto più potente e veloce del tuo, e nel giro di qualche secondo ti è di nuovo a fianco. Immediatamente sb-

basca i flintstones automatici di giri, e ti ritrovi a fion-  
la carne del tuo mitra.

Sorridi al tuo pantaggio totale di Abilità e punti di  
Resistenza che possiedi in questo momento.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 16, vai al  
193.

Se va da 16 a 20, vai al 87.

Se è 21 o più, vai al 38.



122

Sbarri la testa contro il gomito del tuo avversario.  
L'impatto ti fa vacillare e poi crollare a terra, ponendo  
punto di Resistenza.

Prima che inizi a riprenderti, il messicano cinge il  
collo e ti spara mentre sei ancora a terra.

Messicano

Combattività 14

Resistenza 20

A causa della conduzione in cui ti trovi, sei im-  
mune a essere ucciso per il combattimento corpo a corpo  
fino al terzo scontro.

Se vinci il combattimento, vai al 287.

123

Trovi a meno di dieci metri dalla casa quando la  
terra alla quale ti stai aggrappando si muove. Agiti  
instancamente le braccia nel tentativo di trovare un  
buon appiglio, ma stai già cadendo all'indietro e le tue  
mani strisciano a vuoto nell'aria. Per qualche secondo  
non senti più nulla per le pareti, perdita completa-  
mente ogni senso dell'orientamento, poi senti contro  
il fondo della strada e ti si assiepa la vista: parli di  
uno di Retromarcia.

Per qualche secondo ti riprendi, e vedi che ti trovi  
ancora nel fondo del canale, con lo sguardo fisso  
sull'alto. Ti alzi febbrilmente ai piedi, ti stralini  
quasi ammaccate e doloranti e senza barcollando  
verso la moto. A dir la verità, ti aspetti di trovare  
sotto un ammasso informe di ferraglia, ma con tua  
sorpresa scopri che il veicolo è ancora in grado  
di essere utilizzato. Raddezziti il manubrio, il foro e la  
valvola, e al quarto tentativo riesci a far ripartire la  
moto.

Quando il veicolo lunge il largo lato del canale, fino  
quando non trovi uno spazio un po' più ampio,  
dall'altra parte della montagna di pattinacci, dove ti  
puoi sentire la risalita. Esci senza alcuna diffi-  
coltà, ma non appena raggiungi il bordo della strada e  
vedi la moto scorge qualcosa che ti fa gelare il sangue  
di terrore.

Internati nel canale vedi avvicinarsi una nu-  
vola di polvere che si va facendo sempre più grande.  
Sembra un muglio di distanza, ma capisci immedia-  
tamente che non può essere altro che una moto. Fissi

il veicolo che si sta avvicinando, e anche se non non ancora a distinguere il guidatore, sai che si tratta di killer. Allarmato per la sua vicinanza, giri la manopola dell'acceleratore e spingi la moto lungo il tortuoso accidentato sentiero di montagna.

Vai al 90

124

Mentre la squadra si prepara a partire, il capitano Pinkelind vi informa riguardo al piano d'attacco. "Quando saremo penetrati all'interno e il convoglio sarà arrivato, dovremo piazzare le mine il più presto possibile, prima che decidano di scaricare l'esplosivo. Da ora in avanti, dovremo stare sempre insieme. Mio veterani veloci a ogni mio comando, e non voglio interferire a meno che non sia assolutamente indispensabile. Inoltre tenete bene gli occhi aperti, e vedete e uccidete a scovare qualche mezzo di trasporto che ci possa aiutare a fuggire. Dobbiamo trovarne uno prima di sistemare le mine. Ricordate che abbiamo solo cinque minuti di tempo per allontanarci, penso di non vorrete trovarvi vicino ai carricci quando le mine esploderanno, no? Non sentirete una bruciola di quel pette, dopo l'esplosione?"

Il capitano smette di parlare, e si mette subito al movimento, voi lo seguite in silenzio uno dietro l'altro mentre lui guida abilmente la squadra attraverso una serie di vicoli e stradine laterali collegate tra loro, quali vi conducono all'estrema ovest della pista d'arrivo. Gli uomini della banda nemica sono quasi tutti raggruppati davanti all'entrata est, e perciò non hanno alcuna difficoltà a penetrare nel circuito da

dentro all'interno, avanzando attraverso i corridoi e negli uffici dell'amministrazione che si trovano proprio sul lato opposto del circuito. E' chiaro che improvvisamente scorgi in lontananza il tuo vecchio amico di sempre, Mad Dog Michigan.

Vai al 324



125

Ti scagli nervosamente le mani sulla nuca, e poi controlli che ci sia ancora una pallottola nella zona della cartolina. Dopo esserti assicurato che il tuo equipaggiamento è a posto, ti concentri e ti prepari a una fuga disperata.

Non lentamente il conto alla rovescia partendo da cinque, e nell'istante in cui arriva a zero balzi in piedi sul veicolo su per le scale. Ti allontani dal cratere, identifichi in un istante la tua destinazione e ti metti a correre verso di essa mentre nello stesso tempo cerchi di sparare facendo fuoco verso il punto in cui si trova il potenziale killer.

Scegli il tuo ponteggio di Agilità ai punti di Rifornimento possiedi. Aggiungi ora al numero che hai ottenuto il punto per ogni pallottola che decidi di spendere per le tue armi (il numero è uguale a una pallottola, il numero è uguale a tre pallottole).

Se il numero totale che hai ottenuto è meno di  
vai al 249

Se è 14 o più, vai al 210

### 136

Prendi la zaino dal cassetto, e incominci a frugare  
dentro alla ricerca del binocolo. Ci mette quasi  
secondo per mettere a fuoco l'immagine, ma poi  
ranci a vedere chiaramente il segnale. Sopra c'è scritto:  
Membres - 9 miglia

Controlla quel che hai visto al capanno e poi corri  
la linea sulla carta: capisci immediatamente per  
Franklin ha deciso di fermare il camion.

Vai al 232

### 127

Esamini le scatole ma non trovi altro che noci,  
frutta in bottiglia e cibo in scatola. Knott vede la  
confezione di crostini tostato (illuminata dai raggi  
solari che penetrano attraverso il buco nel rivestimento)  
afferra la scatola. Ma appena la sua mano tocca  
latina un altro colpo echeggia nella foresta, e il rivestimento  
esplode schizzando addosso schegge di vetro  
polpa di carne: perché il punto di resistenza.

Disorientato per l'esplosione, cada verso la porta  
senza più felicemente nel tentativo di aprire il chiodo  
cassello di legno. Ora sai che il killer annaco è in grado  
di vederti attraverso la breccia del muro, e non è  
l'ora di lasciare la stanza prima che l'uomo riesca  
far fuoco di nuovo.

Vai al 334

### 128

Knott si mette al volante mentre il capitano siede  
accanto a lui nella cabina di guida. Intanto tu e il  
serpente saliti sul retro e vi appostate al riparo del  
pendente posteriore, pronti a dar fuoco. Knott si dirige  
verso Columbus cercando di non andare troppo  
veloce, in modo da non mettere in allarme i sergenti.  
Per i circa sei metri della barriera quando il capitano  
si guida attraverso la finestra della cabina: "Atten-  
zione, ragazzi: siamo per partire!"

Scandi una nervosa occhiata con il serpente Haskell,  
il solo che il motore incomincia a rimbombare mentre il  
velocità aumenta gradualmente di velocità.

Scandi un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai al 188

Se va da 4 a 6, vai al 244

Se invece va da 7 a 9, vai al 345



### 129

Eni dall'ufficio passando per la porta posteriore che  
ti sei parcheggiato. Qui ti incontri con Knott, il quale  
ti mostra un vecchio e arrugginito fagione postale  
è gonfiato e il motore non completamente fuori uso,  
ma sul serbatoio c'è ancora della benzina e Knott è  
riuscito a tirare fuori quasi cinque litri. Ti congratuli

per la sua scoperta, e insieme fare ritorno al capo per incontrarvi con Frankland e Haskell.

Vai al 218

130

Salto, ma una manciata di secondi dopo il tuo atterraggio un gruppo di avversari esce dalla botola del lago e incomincia a far fuoco su di voi. Le pallottole schioccano sul muro e rimbalzano sul parapetto, obbligandoti a tuffarti a terra per cercare riparo.

Se possiedi un'arma da fuoco e decidi di usarla, vai al 53

Se non possiedi un'arma, o non hai munizioni sufficienti, oppure decidi semplicemente di non usarla, vai al 306.

131

Per qualche secondo il capitano Frankland considera un'altissima la situazione. Poi si volta verso il sergente Haskell, e gli dice: "Accoltami bene, sergente. Ho guardato quello sulla sinistra, e tu quello sulla destra. Chi sei?" Il sergente Haskell fa cenno di aver visto l'ordine, ed estrae lentamente il pugnale da combattimento.

"Voi due rimanete qui" dice Frankland rivolgendosi a te e a Knott. "Ma appena avranno ucciso le mie nalle, ci venrete dietro, eh?"

Guardate ansiosamente Frankland e Haskell che arrizzano in silenzio ai due ignari avversari, e che sono in un batter d'occhio e poi vi fanno cenno di andare ad aiutarli a nascondere i corpi. Dopo aver

affidati alle acque del Rio Grande, controlla per un attimo il tuo equipaggiamento e saggi velocemente gli oia che si stanno allontanando in fretta dal passaggio.

Vai al 258

132

Alto la percola, e stai prendendo la mira deciso a colpire il tuo avversario al petto, quando vedi che sta tirando un paio di lenti nalle a un bascoio da tempo che pendeva appeso al collo. L'uomo solleva quello strano bascoio e incrementa a controllare i tetti delle case circostanti. La cosa ti colpisce: è strano che a serve di quell'aggeggio, dal momento che gli edifici non distano vicini, e sicuramente non c'è bisogno del bascoio per riuscire a vedere se c'è qualcuno vicino.

L'uomo dirige le lenti verso il basso, e controlla le fessure del piano terra del tribunale, improvvisamente ecco gherre il sangue nelle vanti coperte che quello sei un bascoio normale. Si tratta di lenti molto potenti e sofisticate, che individuano l'oggetto e ne sostituiscono al massimo l'immagine. Ti vede, e immediatamente in persona la griglia, anche se temi di aver agito troppo tardi.

Prendi un numero dalla Tabella del Destino, e sottrai il punteggio di Mura che possiedi.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 11, vai al 306

Se è 11 o più, vai al 4

Sollevi velocemente la pistola, incurante dei pericoli che passano sibilando a pochi centimetri da te, vai colpire il loro capo e prendi la mira con decisione. Lo vede la canna della tua Beretta puntata dritta contro il suo petto, e per un breve istante i suoi occhi si spalancano per la sorpresa e lo spavento. Incomincia a intorpidire lentamente, ma prima che riesca a riporsi fai partire il primo colpo.

Somma il tuo punteggio totale di Miss ai punti di Resistenza che possiedi in questo momento.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 9, vai al 59.

Se è 9 o più, vai al 296.



Il capitano Frankland carica il suo mitra e si prepara ad aprire il fuoco: "Vedo se mi manca di far fare questo maledetto Yankee!" esclama con veemenza. "Quando incomincio a sparare, cercate di identificare la sua posizione."

Fai un cenno di assenso, anche se in realtà ti senti un po' nervoso. Ti prepari a guardare oltre il portellone nel momento in cui il capitano apre il fuoco. "Avanti!" grida lui mentre si alza in piedi e fa partire una scarica

di colpi. Il rumore della sua arma copre quello del motore semeco, ma un attimo dopo soltanto Frankland resta colpito. Con il mitra che ancora sibilava e fa fuoco, il capitano cade all'indietro e stramazza a terra su poltiglia. Gli si è conficcata la mano agli occhi.

Lo shock per la morte del capitano Frankland, così come a quella del sergente Haskell (e dopo che tu stesso sei riuscito a salvarci per un soffio), ti colpisce come una doccia fredda. Ti nascondi nel fango tremando per la paura, e con la certezza che la prossima vittima sarai tu. Per un terribile momento la sensazione di terrore ti schiaccia fino quasi a consumare ogni tua energia, e vorresti soltanto poter fuggire il più lontano possibile. Soltanto Kaeli ti ammonisce di rimanere dove sei, tu non gli badi, ti lavi faticosamente le mani e avanti alla cieca verso il bosco. Lanciampi per la foresta e cadi a terra, griffandoti le mani e le ginocchia sulle pietre ruvide e affilate: perdi il punto di resistenza.

Ma per fortuna la caduta ti salva la vita. Un'altra scarica di colpi ti passa sopra la testa un istante dopo che hai toccato il terreno, e ti manca per un soffio. La sensazione del pericolo imminente ti schiaccia le ossa, e subito ti metti a correre verso gli alberi, ben deciso a sopravvivere anche questa volta. Kaeli ti aiuta a correre più veloce, mentre tu nel frattempo cerchi di riuscire ad arrivare al coperto prima che il sole semico abbia la possibilità di cambiare il caricatore.

Somma il tuo punteggio totale di Agilità ai punti di Resistenza che possiedi in questo momento. [NB: se

il tuo puntaggio di Razziemori è basso e sei pesantemente ingenerato dal tuo equipaggiamento, ti conviene liberare lo zaino da qualche oggetto in modo da aumentare il tuo puntaggio di Agilità.]

Se il numero che hai ottenuto è meno di 15, vai al 87.

Se va da 16 a 19, vai all'83.

Se il punteggio è 19, vai al 134.



128

Le pallottole rimbombano sul bidone della spazzatura, e il rumore che fanno ti rimbomba sgradevolmente nella nuca. Le raffiche continuano per diversi secondi, fino a quando non senti uno stridio di pneumatici, seguito immediatamente dal rumore di un esplosivo. Un'occhiata increspata oltre il bordo del bidone, e subito capisci che anche l'ultima dei cacciatori, assieme alla sua moto, ha concluso la sua corsa.

Esci dal bidone e ti allontani dal ponte. Senti la via del capitano Franklin che ordina di avanzare al

lancio. "Non sarà certamente questo l'ultimo uomo a Mad Dog che avremo l'onore di incontrare" commenta, guardando verso ovest in direzione di Chialdara. "È meglio che ci muoviamo finché abbiamo un po' di vantaggio. Abbiamo fatto parecchia strada, e ci sono ancora una quarantina di miglia da percorrere prima di arrivare a Deming."

Resta nella cabina di guida e si chiede ancora a Kait, di andare al volante, mentre tu e il sergente Haskell vi acciaccate nel retro a cercare di trovare una posizione comoda. Lasciate la città dirigendovi a nord, sulla via che dovrebbe portarvi oltre il confine, all'appuntamento con il resto del convoglio. A qualche miglio dalle città c'è uno stretto ponte che attraversa un lago. Ad est, le prime luci dell'alba illuminano quasi il cielo, fissi senza vederlo il malinconico scenario che hai davanti agli occhi, e ti sorprendi a pensare a Kate e al resto del gruppo.

"In tutto fila liscio, saremo a Deming qualche ora prima di mezzogiorno" dice Haskell, studiando la sua prognostica illuminata da una debole lampadina sopra sul retro della cabina di guida. Poi fa scivolare fuori in una tasca del giubbetto da combattimento, apre la luce e si stende sul pavimento per dormire. Tu sei molto stanco anche tu, e decidi di seguire l'esempio di Haskell, malgrado i cattivi e gli sberleffi del grosso camion, decisi di concederti qualche ora di meritatamente riposo.

Prima di dormire devi constatare un fatto, o perdersi per un di Razziemori.

Per proseguire, vai all'88.

Spingi dolcemente la ruota anteriore della moto oltre il bordo del ripido ovale. Poi, quando l'accelerazione minima è il veicolo incomincia a prendere velocità, manovra con destrezza il pedale e le leve del freno anteriori per tenere la moto dritta e in equilibrio. Per un po' la discesa è rapida ed eccitante, ma dopo qualche minuto incontri una macchina di terreno sconosciuto e la ruota anteriore incomincia a scattare di lato. La discesa, fino ad ora sempre prima divertente e tranquilla, diventa all'improvviso una specie di terrificante caduta libera.

Segui un numero dalla Tabella del Destino, e tornala al tuo punteggio totale di Guad.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 9, vai al 235.

Se è 9 o più, vai al 34.

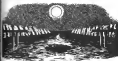
### 137

La traccia portava a una bottega nel cuore della città. Sembrava che Kato abbia parcheggiato qui la macchina e che sia entrata nella bottega, dal momento che è pieno delle cose nella polvere che portano drina alla strada alla porta del negozio.

Gli altri stanno aspettando nel cancello, tu entri nella bottega. Segui le orme di Kato e arrivi nelle vicinanze di alcune scatole parzialmente piene. Evidentemente Kato è venuta in cerca di medicinali, e se ha procurato qualche scemenza, qualcosa però è riuscito. C'è infatti abbastanza medicina e fasciature per due o tre chi possono soccorrere. (Se decidi di prendere, ricordati di annotarlo nel tuo Registro d'Azione.)

Ha soddisfatto la tua curiosità, e quindi decidi di andare verso il cancello per comunicare agli altri quanto hai scoperto. Il capitano Frankland è ansioso di raggiungere Londsburg prima che faccia buio: ordina a Kato di far partire il motore e di tornare verso l'Autorada Federale numero 10.

Vai al 33.



### 138

Sfruttando della copertura dell'oscurità segui la strada che si allontana dal parco. Gli edifici una volta lontani che costeggiavano il viale mostrano alcuni segni di rovine e saccheggio. I vialetti e le strade sono coperti di mobili e soprammobili saltati a pezzi, molto probabilmente sono stati spinti fuori dalle finestre dopo scontri e slegandi appuntamenti.

Se la lontananza dei bagliori giallastri, e avvicinandoti avvisti distatamente le grida rosche e selvaggio bambini e donne a braccia.

Se desideri proseguire lungo il viale, vai al 38.

Se preferisci evitare la banda di avventurieri ubriachi allontanarti dal viale, vai al 294.



Raggiungi la botola, e guardi gli scalini di legno in scendono nel buio. Non senti né vedi nulla, ma qui cosa ti dice che lì sotto ci deve essere qualcuno.

Se desideri tranquillizzare chiunque si trovi dentro, dicendo che non avrete cattive intenzioni e che non c'è che volare e parlare con loro, vai al 200.

Se preferisci invece intanto di gettare le armi di uscire con le mani alzate, vai al 68.

## 140

Il tuo avversario viene scaraventato all'indietro e finisce contro il camion, batta la testa e cade sconsigliatamente a terra. Anche tu sei un po' ammaccato, a causa della collisione, ma riesci a rimanere in piedi e prendere l'iniziativa. Mirino trascritto, il messicano con il giubbotto di pelle incomincia a scostare e cerca della pistola, ma prima che riesca ad afferrarla e a far fuoco, un colpo ben piazzato alla tempia mette fuori combattimento.

Trascina in fretta il corpo sotto il camion e lo nascondi dietro le ruote posteriori. Poi torni a concentrarti al servizio del veicolo.

Vai al 305.

## 141

Un dolore lancinante ti esplode nella testa. Il proiettile ha colpito in mezzo alla fronte, e l'esplosione si squarcia violentemente contro il muro. Il dolore accompagna una sensazione ovattata di torpore ti fa perdere la vista, consumando fino all'ultima briciola l'attenzione che ancora conservavi nella macchina. Per-

icolabile desiderio di dormire ti assale: ti sforzi di restare sveglio, ma si tratta di un combattimento che sei già spensato di vincere.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui a Tombstone, Arizona.

## 142

Se la chiave dell'acconciatura e parati il pericolo dell'accelerazione; tra un sospiro di sollievo quando senti che il potente motore della jeep si mette in moto. Con i nervosismi le luci si accendono ed ecco che potete finalmente partire. Avete una strada stretta dove un daimone opposto rispetto al deposito degli autobus, e che conduce verso la parte ovest della città.

Del Dog ha concentrato la maggior parte dei suoi uomini attorno al blocco di edifici dove era stato trovato il camion, ma ce ne sono degli altri, e più precisamente gli esploratori dei Detroit Lions, che sono organizzati posti di guardia in diverse parti della città. Passate accanto a due o tre di queste postazioni mentre uscite da Lordsburg, ma gli uomini sembrano spararsi. I problemi incominciano quando urtate l'acconciatura alla rampa di immissione per l'autostrada. Subito dopo aver scoperto il camion, Mad Dog manda avanti un'unità di esplorazione a controllare la situazione l'entrata all'autostrada, nel caso che vedessero qualcosa da quelle parti. Quando gli esploratori vedono che vi avvicinate alla rampa di immissione, si accendono un grande fumo messico nel tetto del camion e ve lo puntano addosso. Nel frattempo Mad Dog ha dato conferma del fatto che non sono



(fig. 5) I proiettili penetrano invariabilmente nel furgone con una potenza impressionante

polo che sentisse, quindi accelerano verso di voi al tentativo di mandare fuori strada.

Èra un numero dalla Tabella del Destino, e sommate il tuo punteggio totale di Guida.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 4, vai al 26.

Se va da 4 a 7, vai al 25.

Se è 8 o più, vai al 326.

### 143 (fig. 8)

I banditi vi stanno puntando contro il potente furo, e l'esperto Frankland, che è alla guida della jeep, spinto dalla luce si sforza di mantenere il veicolo sotto controllo. Sembra una frangente di secondo trapasso, e non riesce a evitare una parziale collisione con il furgone che vi aggancia il parafrangente della ruota anteriore destra.

Se leggermente ferito a causa dello scontro (perché l'auto di Resistenza), ma cerca di puntare la sua potente arma contro il furgone: ma punta troppo lontano, e il primo proiettile manca il bersaglio di paracadute. Con uno stridio di gomme sull'asfalto, il furgone compie una spettacolare virata di 180 gradi, e ricomincia a correre di nuovo verso di voi. Questa volta è pronto a colpire. Gli avversari si trovano a circa due metri da voi: pronti al grillo e aprì il fuoco.

I pesanti pallottoli costruiti crivellano il motore, e strisciano a brandelli la cabina di guida. Il furgone comincia a slittare, e subito dopo senti un tremendo boato al serbatoio della benzina e esplosione. Il capotreno si dirige a grande velocità lungo l'autostrada, e tu

osservi la silenziosa grande palla di fuoco che avvolge i nastri dell'automazione nemica e i suoi passeggeri.

Vai al 178.

#### 144

Lanci l'arma contro il tuo avversario, ma hai preso male la mira e lo macho di corsa nastro nastro. Allarmato dal suono dell'arma che colpisce gli scudi, l'avversario grida immediatamente in direzione delle guardie rivelando la tua presenza.

"Cosa diavolo..." sibila il capitano, con gli occhi più di rabbia e di preoccupazione mentre si volta a fissare il nemico. Poi, in un attimo, si acciona l'inferno.

Gli uomini che controllano l'entrata del ponte corrono a prendere le torce, e le puntano salite sul passaggio. In pochi secondi l'intera zona è illuminata a giorno. I riflettori di luce rivelano la presenza della vostra squadra e i due cadaveri delle sentinelle. Immediatamente nemici circondano l'arma, e aprono il fuoco con tutti. Salvarti da quella pioggia di piombo è assolutamente impossibile: uno dopo l'altro, tutti e quattro cadono vittime delle pallottole nemiche.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, sulle rive del Rio Grande.

#### 145

La porta non è chiusa a chiave. Sollevi cautamente il caratteristico e la apri. La luce del corridoio illuminata stanza, e vedi che ci sono due letti a castello e qualche altro mobile in legno di pino. Nelle stanze un alimanti dai geometri, unsovolmente costruiti

lego e cose. Stai per uscire quando senti un fischietto d'inghi in cima a una pila di vestiti.

Se desideri tenere conto di il fischietto, ricordarti di sparo sul tuo Registro d'Azione come un oggetto solo unico.

Se adesso desideri esaminare la porta che si trova vicino al corridoio, vai al 245.

Se desideri invece esaminare la porta all'estremità del corridoio, vai al 287.

#### 146

Vai colpito al fianco, e sei svenato all'indietro verso la cabina di guida. Non senti dolore, perché due di sette proiettili ti hanno colpito il cuore. La morte istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui a Columbus.

#### 147

Prendi una pietra, delle dimensioni di una grossa sfera, dal fondo del fionto, e dai saltare a Kotti appressarsi a scattare e ad allontanarsi di corsa. Tira subito il braccio, e lancia la pietra il più lontano possibile verso destra, oltre la postazione dei vostri nemici. Aspetta che cada a terra.

Prendi un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 5, vai al 242.  
Se va da 6 a 9, vai al 238.

Guardi nel cricchetto della tua Beretta, e ti assicurerò di via rimando ancora una pallottola. Poi ti concentrerò in prepararti allo scatto.

Inizi lentamente il conto alla rovescia partendo da cinque, e nell'istante in cui arriva a zero, balzi in poi a tutta velocità su per la scala. Ti allontani dal cricchetto, identifichi in un istante la tua destinazione, e ti metti a correre verso di essa mentre contemporaneamente cerchi di coprirti dall'attacco nemico facendo fuoco verso il punto in cui si trova il presunto killer.

Somma il tuo punteggio totale di Agilità su punti di Resistenza che possiedi. Aggiungi ora al numero che hai ottenuto il punto per ogni pallottola che decidi di sparare (il minimo è una pallottola; il massimo sono tre pallottole).

Se il numero totale che hai ottenuto è meno di 14, vai al 249.

Se è 14 o più, vai al 216.

## 149

Kneit batte ripetutamente contro la parete della cabina di guida, e infine te vi voltate a guardare attraverso la finestra. Avanzare lo apertore vetro il vostro compagno vi indica una città che si trova davanti a voi sulla strada, con gli edifici distrutti illuminati dalle luci anteriori del camion. "Vado da Padre!" grida Kneit. "Meglio prepararsi, nel caso che ci sia una postazione nemica laggiù."

"Se vedi qualche bambino, tra sei secondi dritto" risponde il capitano Frankland. "Se invece la città è deserta,

usa qualche posto sicuro, e poi ferma il camion. Va bene?"

"Suggerisci?" risponde Kneit.

Si lascia lentamente dietro i negozi e la casa piena di monedrone e nascoste della città moscovita, e non può più che avanzare, capisce che la città è deserta. Kneit fa le stesse conclusioni e decolla lentamente, prendendo ad allontanarsi dalla strada principale. Il camion attraversa un ponte, poi svolta a destra, e si ferma accanto a un negozio al cui tetto deve essere già dovuto parecchi anni fa.

"Sono ancora dietro, capitano" dice Harkoli, guardando oltre il letto proseguito dal fiume. Le luci delle auto rivelano che i costruttori nemici stanno entrando a città.

"Non per molto" grugnisce Frankland con voce dura e seria. "Scendiamo e cerchiamo un buon appuntamento. Li prenderemo mentre attraversano il ponte."

Si allontanano velocemente dalla strada, scorrendo attivamente nell'oscurità per vedere se c'è un posto dove nascondersi, e dal quale allo stesso tempo si possa vedere bene il ponte. Vedi solo due posti che potrebbero fare al caso tuo, ed entrambi non molto invitanti: un pozzo di benzina che si trova in mezzo ad un'area di servizio, sostanzialmente di fronte al ponte, e un bidone di rifiuti industriali, abbandonato dall'altra parte della strada d'uscita del ponte.

Se decidi di nasconderti dietro alla pompa della benzina, vai al 74.

Se invece preferisci assistere dentro il bidone della spazzatura, vai al 317



### 150

Per qualche secondo rimasi come paralizzata, in un'oscurità buia a capire se sei ancora viva, o se sei morta. Poi, quando la brezza ricoperta spazza via il fumo delle armi da fuoco, vedi il corpo del killer che giace privo di vita accanto alla parete del tribunale. Sentii immediatamente un profondo senso di sollievo, come se un enorme peso ti fosse stato tolto dal cuore. Fu lo shock per il pericolo appena scampato (e il sopravvissuto, e incominciò a tremare incontrollabilmente) bevvi bere una porzione d'acqua, oppure perdere 3 pol. di Resistenza

Una istantanea curiosità ti spinge a sperimentare il corpo del tuo avversario. Gli togli il casco, e ti meravigliasti di fissare un viso traluce e spagolato: riconosci immediatamente Helmut Varkon, uno dei killer più famosi mai saputi dalla C.A.O.S., che aveva raggiunto il massimo delle fama quando l'1 maggio 2006 era

assassinio il Presidente degli Stati Uniti d'America e l'agente Generale del Soviet Supremo al meeting internazionale di Roma. Gli ignobili uomini della C.A.O.S. si erano vantati a lungo di quella mirabile impresa, e quindi si lasciò trapelare l'identità dell'assassino materiale, la fotografia di quell'uomo apparve negli schermi televisivi di ogni paese e di ogni canale e sulla prima pagina di tutti i quotidiani in tutto il mondo. Allora avevi solo otto anni, ma l'impressione di quella faccenda è rimasta impressa nella tua mente in maniera indelebile, e da allora l'hai sempre strettamente associata alla malvagità e al pericolo rappresentati dalla C.A.O.S.

Una polso ricoperta un battito regolare, e tu incominciasti a sentire il corpo inteso del tuo avversario con un certo disappunto che la tua testa e l'oscurità d'aria è irrimediabilmente danneggiata, e tu comincio gli tuoi addosso più di qualche oggetto utile

Carabina (con ventidue pallottole da 7,62 mm)

Pistola (con dieci proiettili da 9 mm)

Testi protetti di di sorta da 7,62 mm

Quindici proiettili di sorta da 9 mm

Binario di combattimento

Gravata

Gravata a gas esplosivo

Julio CB

Catella

Cibo a sufficienza per tre Paesi

Acqua a sufficienza per tre Racconti

Bianca

Carta geografica

Se decidi di tentare con te qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Ragione d'Azione.

Una volta conclusa la tua ricerca, ti allontani dal tribunale e ti dirigi verso la moto di Varian. Nel raggiungere Tucson prima possibile, cosicché non ti mostri a Tombstone a grande velocità dirigendoti a nord-ovest lungo la Superstrada numero 80.

Vai al 300.



151

Scandole velocemente per l'uscita di sicurezza e ritirati nel vicolo sottostante, solo qualche secondo prima che i banditi volino di corsa l'angolo e si dirigano verso di voi. Per fortuna non hanno la forza elettrica, e nella folla non vi scorgono mentre vi nascondete nell'ombra.

Gli uomini girano nuovamente l'angolo, e solo allora il capitano vi guarda attraverso un paesaggio vuoto che conduce a una pianura. Di fronte a questa linea di attaccamento lustrata si trova l'ingresso di un sito di autobus, e lì accette vedere parcheggiati jeep dell'esercito americano con a bordo due uomini

Aggredire dal tracheo con le lunghe corna, disegnato alla partenza del veicolo, devono essere membri della banda texana nota con il nome di Mavericks.

"Sì, quello che cercavamo!" esclama il capitano frastuono estenuando lentamente il pugnale e sollevandolo all'altezza della guancia. "Ho bisogno di un volontario che mi aiuti ad attaccare la jeep" dice rivolgendosi a voi.

Se decidete offrirvi come volontario per aiutare il capitano, vai al 2.

Se preferisci non farlo, vai al 282.

183

Dopo aver tolto lo spesso strato di polvere che ricopre tutti gli oggetti in vendita nel negozio, ti accorgi che c'è più di qualche articolo che potrebbe rivelarsi utile nel corso del tuo viaggio verso Tucson.

Acquista un po' di oggetti e li poni a terra fuori della porta, prima di scorgere quelli da tenere.

Se tornato li seguirai questi oggetti.

Carabina

Puole pesante

Set proiettili da 7,62 mm

Dodici proiettili calibro pesante

Coltello da caccia

Pugnale

Torcia solare

Paranco

Confezione di attrezzi

Fuso

Coperta

Se desideri precedere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificarli di conseguenza al tuo Registro d'Azioni.

Per proseguire, vai al 346.

### 163

Prendi una sedia con l'intelaiatura d'acciaio e la scagli contro la finestra. Il vetro va rumorosamente in frantumi, e tu hai la possibilità di fuggire attraverso l'apertura che si è formata. Servendoti della cassa della pistola, togli in fretta le schegge affilate che sono spuntate dalla struttura di legno della finestra e assicuraci ad ammantarli per raggiungere la scala secondaria.

Non puoi certo permetterti di indugiare. Sei con un corpo fuori dalla finestra, quando il tuo inseguimento entra nella stanza accompagnato dai suoi feroci compagni.

Entra un numero della Tabella del Destino, e soccorri al tuo punteggio totale di agilità.

Se il numero che hai ottenuto va da 0 a 4, vai al 291.

Se va da 5 a 8, vai al 72.

Se è 9 o più, vai al 179.

### 164

Ferma la moto sul bordo della strada, e incrosciala druggando nello zerbino in cerca di una lancia di olio. Il tepore dell'olio si è surriscaldato, e devi aspettare che il motore si raffreddi prima di poter versare il lubrificante. Durante l'attesa devi bere una razione d'acqua, oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Sei in fiamme a togliere il tappo e a versare il lubrificante. Stai cercando di far ripartire la moto quando senti in lontananza, verso est, una nuvola di polvere all'aspetto fin troppo familiare.

Vai al 298.



### 165

Infuoca e colpisci al fianco l'uomo della banda degli eretici, proprio mentre passa accanto al tuo nascondiglio. La ferita gli fa perdere il controllo della sella, così lui e la sua moto piombano a terra sollevando una densa nuvola di polvere. Solo adesso il tuo cavallo torna a battere regolarmente, anche se ti rendi conto di quanto ti sei trovato vicino alla morte.

Una volubilissima pecora ricompare, bene allineata, come lì e ricorda la raffica che quel dannato ha fatto contro il bidone, per fortuna i colpi hanno colpito sulla lamiera d'acciaio. Si trovano a nascondersi confinati sotto il bordo del bidone. Se avessi

marcato un po' più in alto, ti avrebbe sicuramente colpito.

Il pensiero dal tremendo pericolo appena scampato fa correre un breviloquio lungo la schiena. Ti accingi nervosamente il sudore della fronte con il dorso della mano, poi rici dal frizione e ti allontani lentamente il ponte.

Vai al 209.

### 186

Mentre stai cercando di trovare una fonte di energia alternativa, controlla l'interno della cabina di guida del fargone e scopri che non ha la trasmissione automatica, ha invece un sistema di cambio meccanico a quattro rapporti.

"Credo di avere trovato la soluzione ai nostri problemi", dici, e passi a illustrare il tuo piano agli altri. Si rischiano a far muovere il fargone, potranno riuscirci a farlo partire a spinta".

Gli altri ti fissano perplessi-scettici ma ti concedono il beneficio del dubbio, anche perché nessuno di loro è in grado di proporre un'alternativa al tuo piano. Gli accorrono subito insieme a portare il fargone sulla strada. Knott è il più leggero, e quindi il più adatto per sedersi al posto di guida, mentre gli altri, compressi, dovranno spingere il pesante veicolo con tutta la loro possibilità. Quando il fargone raggiunge sufficienti velocità, Knott tocca la seconda e alza il pedale del frizione, nella speranza che l'energia elettrica generata dall'alternatore compensata sia abbastanza forte da far scoccare la scintilla. Al primo tentativo il fi-

gure sembra destinato a fallire, ma alla quinta spinta l'energia riesce a far sobbalzare il motore e a farlo partire.

A causa del particolare sforzo fisico che hai dovuto fare per far partire il fargone adesso devi bere una seconda d'acqua, oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Vai al 329.

### 187

Le pallottole colpiscono il portellone posteriore del camion, lasciando una linea di forature visibilissime da qualche centimetro al di sopra del posto in cui si trova. Prima che il vostro avversario riesca a far fuoco un seconda volta il sergente Haskell lo colpisce proprio in mezzo alla fronte, uccidendolo all'istante.

La tua morte attarda il pensiero dei suoi compagni, i quali decidono di riprendere al loro attacco e si riavvicinano velocemente. Alcuni di loro si fermano a raccogliere il corpo privo di vita del loro compagno e lo traggono alla strada.

Ma che la spaurizione si è per il momento interrotta, ne approfitta per andare Knott e il capitano Frankland a spegnere da vicino i deitrici e la parte che va impedito alla fuga. Una pesante trave di legno, che una volta doveva essere un palo per i cavi dell'elettricità, si è staccata tra la ruota e il parafrangente anteriore del camion. Con il tuo aiuto i due riescono a muoverla via. Knott ritorna nella cabina di guida e fa partire il motore. Poi, mentre il marina guida il camion oltre la cima della montagna, tu e il capitano salite oltre il collinone e vi recate a bordo del veicolo.



La strada finisce in una sorta di terreno abbandonato, ma sai che qualche centinaio di metri più avanti trova la superstrada che corre in direzione ovest. Il capitano sbirca attraverso la finestrina che posi nella cabina di guida ed esplode in una risata isterica.

"Prendi quella strada e vai verso ovest," dice a Kati, di quale ubbidisce prontamente. Poi si volta verso l'argento, e osserva: "A quanto pare, alla fine l'ha avuta vista tu, Haddock: ci siamo dirigendo verso Numbers".

Vai al 326

### 125

Percorrendo soltanto i viali lussuosi e le strade secondarie riesci a penetrare nel cuore della città, evasivo di essere scoperto da qualche pattuglia nemica. Raggiungi infine le rive del Rio Grande, e segui il fiume in direzione ovest verso di luogo dove avessi stabilito di incontrarvi. Gli uomini con gli uomini di Madley hanno rallentato al tuo cammino, e ora stanno ancora a passaggio e le piazzole che fiancheggiavano il corso d'acqua, incominci a temere di essere troppo ritardato e di non riuscire a raggiungere gli altri. Sei camminando spedito lungo una stradina fiancheggiata da un muro, quando scorgi lo Stanton Street Toll Bridge a meno di 400 metri. Sei sicuro che si tratti del posto giusto perché è l'unico ancora intatto. Una veloce occhiata all'orologio ti conferma che hai meno di dieci minuti a tua disposizione per raggiungere il posto.

Stai per metterti a correre quando d'un tratto senti il rumore alle tue spalle che ti ghiaccia il sangue nel

corpo. Il sinistro "click" di una pistola che viene caricata.

Vai al 104

### 130

Partito solo qualche passo quando l'uomo si accorge che ti stai avvicinando. Ti fissate per un istante negli occhi, poi lui si volta di scatto e si mette a correre allontanandosi dal sentiero e addentrandosi velocemente nella foresta. Non vuoi lasciartelo scappare, però a Kati di stare dietro, e ti lanci all'inseguimento.

Vai al 54

### 140

Cerchi di convincere la famiglia a venire con voi a Tucson e a unirti al vostro gruppo, per ricominciare una nuova vita in California, ma loro rifiutano categoricamente la tua proposta. "Ve l'ho già detto: sappiamo badare a noi stessi" ti risponde il fratello con la lingua. "Tutto quello che desideriamo è di essere lasciati in pace".

In quel momento la moglie compare alla porta del condoto e grida: "Ce n'è un altro lì fuori, che gira intorno alla casa".

Sare la tua fiancée. Controlla il tamburo della tua pistola, alza il cane e punta l'arma contro di te. "Va bene, allora" dice con voce tesa. "Voi due ve ne andate di qui, e subito".

Con cenno di accondiscendere alla ragione, dicendogli che si va mandando fuori adesso sarebbe condannati a morte tutti. "Nessuno vi ha invitati qui" replica lui a denti

sparti. "Se trovi qualche problema con il tipo che ti fa, non ti affar contro. Non vogliamo nessuno a nessuna maniera, è chiaro?"

Vi lasciate scortare con riluttanza lungo il corridoio che conduce alla porta d'entrata. I lucchetti vengono aperti e la porta viene spalancata. "F fuori!" grida Sam, e senti contro la schiena il duro e freddo contatto della pistola che ti spinge verso l'accecante luce del sole. Knott ti segue da vicino, e subito dopo arrischiando le vostre vite, che l'uomo getta nella tua parte di guerra.

Ti chiedi a raccogliere le armi e senti la porta della esplosiva sbattere fragorosamente alle tue spalle, e rumore che viene seguito immediatamente da un altro che ti fa gelare il sangue nelle vene: qualcuno ti caricherà una carabina di alta precisione.

Vai all'83



161

Cerchi disperatamente di mantenere il controllo della spider, ma la macchina perde stabilità e scivola verso la barriera di protezione. Con un urto violentissimo la macchina sbatte contro la barriera di acciaio, poi si balza senza controllo e procede per più di cinque

metri prima che tu riesca a ricondurla difficilmente dietro della carreggiata. L'impatto ha completamente bloccato il parabrezza anteriore ed ha anche aperto un squarcio di incredibili dimensioni nella portiera alla parte del guidatore; ti accorgi di essere ferito solamente al braccio: perdi 4 punti di Resistenza.

Vai al 234

162

Ti crolli a terra e ti lasci sfuggire un grido di dolore prima delle mani e la pelle delle ginocchia si graffiano violentemente contro le pietre aspre (perdi 2 punti di Resistenza). Il marinaio Knott si getta a terra accanto a te proprio nel momento in cui il fascio della torretta si sposta sopra la daga ti accanto per qualche istante, poi ritorna su voi due inclinando immediatamente la testa in avanti.

Con un grido di rabbia, seguito immediatamente da un colpo da arma da fuoco e da un abbaiare di cani da polizia si confondono nel tunnel proprio vicino al vostro teste. "Via di corsa!" sibila a Knott. "Ci sono vivi!"

Ignorando l'acuto dolore delle ferite ai seni in piedi e un verso l'oscurità. Knott scompare alla tua sinistra pochi metri prima che tu raggiunga l'arcata dell'uscio. Continui a correre e stai per uscire dall'arcata quando un raggio ferace blocca la tua corsa.

Sei lì a te due tarchate figure cariche entrambi di munizioni. Sollevi la tua testa, ma cadi a precipizio il grilletto per timore di attirare altri nemici. La situazione viene interpretata come debolezza, e i



dei saggi ti caricano all'istante scagliandosi contro il tuo petto.

#### Mastri

Combattività 25

Resistenza 34

A causa della ferocia del loro attacco, non puoi impugnare nessuna arma per il combattimento corpo a corpo fino all'inizio del secondo scontro.

Se vinci, a il combattimento dura per meno di cinque scontri, vai al 204.

Se il combattimento dura per più di cinque scontri, vai al 129.

#### 163

Discegni tutta la tua attenzione sull'avversario, perché si tratta di un avversario davvero temibile. Affrontarlo è estremamente difficile: è un bersaglio quasi inspiegabile perché si nasconde dietro una colonna del negozio di ferramenta, e il suo abito scuro si mescola facilmente con l'oscurità.

Anche se la situazione non lo è davvero, sai che questa è l'unica possibilità che hai di porre fine all'ingombramento, e di vendicare la morte dei tuoi tre compagni.

Se usi una pistola, vai al 131.

Se usi un mitra, vai al 61.

Se usi un fucile pesante, vai al 212.

Se usi una carabina, vai al 98.

#### 164 (89-9)

Il nome che Kasai abbia in qualche modo fatto scriver l'Allame twanisce sabro, nel momento in cui ti

sceorgi che la scena proviene dall'entrata principale, sarrascia l'arrivo del convoglio di esplosivi. Quattro camion, completamente coperti di uno spesso strato di polvere rossastra, la polvere del deserto, entrano rombando attraverso l'ingresso est ed exit formano con loro non cinghia di ferraglia. Osservi nervosamente la scena: vedi sbocciare Mad Dog Mustang accompagnato da un altro uomo, un messicano (con ogni probabilità tratta di Santiago), e lo vedi correre verso i veicoli per ispezionare il carico. Dopo aver controllato che tutto sia in ordine e dato se la prendono con i guardiani per il ritardo.

Il capitano osserva tutto con paziente attenzione. Quando Mad Dog e il suo seguito si allontanano e si dirigono verso l'entrata principale, Frankland ordina a te e a Haskell di prepararsi a muoversi. Gli uomini della banda che si erano radunati attorno ai veicoli dappertutto, e il capitano vi restituisce l'ordine. "Ok, così!"

Il convoglio di esplosivi comprende quattro camion, che adesso sono parcheggiati uno dietro all'altro al centro del circuito da corsa. Il sergente Haskell spinge i due veicoli che si trovano alla fine della fila, e lascia il primo e il secondo camion a te e al capitano. Frankland a sua volta lascia che tu ti a scagliarsi sui camion nel quale piazzare la tua mina.

Se decidi di avvicinarti al primo veicolo, vai al 28.

Se preferisci colpire il secondo camion, vai al 28.

168

Sollevi il chiavistello e apri delicatamente la porta, e vedi subito che non si muove di un solo centimetro.

Ma che sia chiusa dall'interno, ma poi noti che il vero rispetto al vaso di legno se-quali fissata, e i piedi di lei è semplicemente incastrata. Un calcio ben assestato, e la porta si spalanca.

All'interno vedi un grande letto di legno di pino con un copiletto di pelle di coniglio. Ai piedi del letto c'è un appendiabito dove sono appesi alcuni abiti da uomo e da donna. Vedi anche un tavolino, poco più in là, con sopra accuratamente sistemate una serie di stoffe di qualità uguale di famiglia. Esamini un ripostiglio dietro la porta, e trovi una tarcia solare e un cacciatiletto.

Se desideri provare ad aprire la porta che si trova all'altro lato del corridoio, vai al 59.

Se decidi di aprire la porta che si trova in fondo al corridoio, vai al 196.



166

Due uomo con le gambe accorte, come quelle di un topo, quello che sta scendendo le scale. Si trova a quel punto quando vede il capitano ingiannocchiato vicino al corpo di una sentinella uccisa. A quella sua l'oscu- si ferma di scatto e aggrana gli occhi per l'oscu- presa. Apre la bocca per gridare, e allora decide di intervenire, tira indietro il braccio, e scagli la tua testa contro il suo petto.

Esce un numero dalla Tabella del Destino, e sommi-  
lo al tuo punteggio totale di Agilità.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 5, vai al  
144.

Se va da 5 a 9, vai al 81.

Se è 10 o più, vai al 24.



147

Da questo lato la distesa è molto meno ripida e più  
agevole, e non hai difficoltà a calarti fino al bordo del  
cassinetto. Sollevando una debole nuvola di polvere,  
scendi la parte finale del declivio, e raggiungi la spon-  
da più velocemente possibile. Ti aspetti di trovare il  
minimo consorto di ferraglia, ma con tua grande  
sorpresa - e sollievo - scopri che la moto è ancora  
grado di partire. Riduttori al manubrio e al pignone  
anteriore, hai riparato il motore, e corredi di allentati-

Esce un numero dalla Tabella del Destino, e sommi-  
lo al tuo punteggio totale di Guida.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 10, vai al  
34.

Se è 10 o più, vai al 225.

168

È l'auto che il capitano Franklin e il sergente Hester li  
vanno sparando contro ti sorprende e ti spaventa.  
Ma quando la scarica di proiettili solleva la polvere  
dalla strada, il tuo naturale istinto di sopravvivenza ha  
vinto.

L'unico riparo che vedi è un fosso poco profondo  
che corre parallelo alla strada, e ti dirigi velocemente  
quella direzione. Un'altra esplosione di pallottole ti  
sorprende: questa volta i proiettili non mancano il bersa-  
glio, colpiscono la parte anteriore della moto e met-  
tono la benzina in fiamme. Mentre vai abbandonan-  
do la strada perdi il controllo della guida, e l'ultima  
cosa che vedi sono le leve dei freni che stai stringendo  
sui 4 piedi di Resistenza.

Quando riprendi i sensi ti ritrovi a bordo di un camion  
che lentamente si fa fuoco: i visi del capitano e del  
sergente, chiari su di te. La testa ti fa un male cieco, ma  
sai che per una leggera botta e un graffio di ester-  
ni dimensioni sulla tempia resterà un uccello pre-  
ziosamente indenne dal terribile capicollino.

Non è sopravvissuto anche lui alla caduta, ed è  
scappato a far partire il motore del veicolo. Ora che  
ti senti un po' più tranquillo sul tuo stato di salute,  
l'equipaggio può proseguire il cammino. Il motore parte

senza alcuna difficoltà, e voi potete continuare il viaggio verso nord lungo la Superstrada numero 81.

Vai al 230



169

La saliscina vi accinge al triste compito di seppellire il corpo del sergente Haskell, adagiandolo sulla tovaglia tesa che fiancheggia questo tratto di strada. Il capitano Frankland costruisce un'arca e la posiziona sopra la tomba. Poche parole, in ricordo del suo nome di uomo e del suo coraggio di soldato morto nell'adempimento del dovere, e la triste cerimonia è conclusa.

Tu e il capitano lasciate indietro Knox, il quale forma a ventare il suo ultimo tributo di lacrime al morto, e ritornate verso il fargone per cercare di vedere un primo d'azione. Mad Dog Michigan ha evidentemente assoldato dei killer, uomini della C.A.O. che operavano sotto il suo comando negli anni precedenti al disastro. Se è stato uno di quei maledetti a uccidere Haskell, è chiaro che non si fermerà fin quando non vi avrà ammazzati tutti quanti.

«Dobbiamo continuare a muoverci se vogliamo riappropriarci del raggio d'azione del killer» dice il capitano Frankland, scrivendo il numero circoscritto: "Ho avuto un'esperienza con questi assassini, nel passato. Sono solitamente spietati, sono macchine per uccidere, e comunque sono dei professionisti di prima qualità."

Subito dopo, quasi in risposta alla sua parola e ai fatti suoi, un'altra colpo di arma da fuoco echeggia tra le montagne coperte dal manto verde-scuro dei pini.

Scorri un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai al 340.

Se va da 4 a 9, vai al 277.

170

Leggiamo la parte anteriore del camion, e accostiamo al motore Frankland e Knox a tagliare di mezzo i pini e i calcinacci che vi stanno impedendo la fuga. Una pesante trave di legno, che una volta doveva essere un palo per reggere i cavi dell'elettrocittà, si è spezzata tra la ruota e il parafrangente anteriore del camion. Con il tuo aiuto i due riescono a muoverla su un'Knox ancora nella cabina di guida e la partono di mezzo. Poi, mentre porta il camion oltre la curva della montagna, tu e il capitano saltate oltre il portellone per uscire a bordo del veicolo.

La strada finisce in una sorta di terreno abbandonato, senza che qualche centinaio di metri più avanti si trovi una superstrada che corre in direzione ovest. Il camion sboccia attraverso la finestrella che guarda nella cabina di guida ed esplode in una risata ironica.



(Fig. 10) Appena sceso dalla moto, l'uomo controlla rapidamente la sua tuta ad aria condizionata

Tredici quella strada e via verso ovest" dice a Kratt, l'uomo obbedisce puntualmente. Poi si volta verso il agente, e osserva: "A questo pare l'hai avuta vista a Haskelli in strada dirigendo verso Mimbura".

Vai al 306

### 171 (fig. 10)

Alla fine del corridoio trovi un ripostiglio, con una finestra che guarda sulla strada principale; ti apposti e cominci a seguire i movimenti del centurione quando indossa una tuta da motociclista di pelle nera molto aderente, un casco integrale nero anch'esso e comincia a occuparsi di un combattimento che lo fa somigliare quasi ad un futuristico guerriero dello spazio.

Con un movimento lento e calcolato, scende dalla moto e rifugge qualche istante per controllare se il flusso di aria condizionata di cui è dotata la sua tuta funziona. Poi estrae una potente carabina dalla tasca laterale della tuta e avanza lungo la strada principale, cercando di intenero al coperto per i suoi bui delle entrate le segrete e delle porte degli uffici. L'uomo si trova circa trenta metri di distanza, dall'altro lato della strada, quando improvvisamente si ferma per estrarre dalla carabina che porta legata in fianco un proiettile dalla punta avvelenata. Lo osservi con preoccupazione mentre riflette la pallottola nella cattedra della polizia, e intenero facilmente le sue intenzioni. Solleva l'arma all'altezza della spalla e prende accuratamente mira contro la tua moto. Senti un rumore secco e lei, colpito da un'esplosione sordida, il proiettile sordido perfora il serbatoio della benzina e la fa esplodere.

Il cagno ti batte forte, mentre lo guardi ancora freddamente la cabina e prepararsi a ricominciare.

Se decidi di sparare al killer mentre sta ancora in cabina, vai al 163.

Se non hai munizioni a sufficienza, o scegli di sparargli, vai al 304.

### 172

Con movimento esperto togli la sicura e punti la pistola contro il motociclista. Prendi la mira, e nel momento in cui il mirino si fissa su un punto a mezzo metro di fari anteriori del veicolo incominci a premere sul mirino il grilletto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al tuo punteggio totale di Mira.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 10, vai al 2.  
Se è 10 o più, vai al 112.

### 173

Con i nervi tesi allo spasimo aspetti un minuto una prima di guardare fuori dalla finestra. Non c'è traccia del tuo inseguitore, e d'un tratto ti assale il dubbio: possa essere entrato nel tribunale. Stiraci con cautela nel passaggio di fuori, poi attraverso la balaustra di l'entrata, ma non vedi ancora viva.

Decidi di allontanarti dal tribunale fino a che sei tempo. Il passaggio conduce ad una scalinata all'angolo della quale c'è un'uscita di sicurezza. Arrivando all'apertura della porta vedi che il cortile centrale è vuoto: così spingi il chiavistello e apri la porta. Hai fatto qualche passo, quando il killer arriva di corsa e tra l'angolo del tribunale ha una cabina in mano.

Se possiedi un'arma da fuoco, e hai munizioni a sufficienza per aprire il fuoco, vai al 181.

Altrimenti vai al 270.



### 174

Esci la il polo mentre te guardi nel la cabina di guida. Non ci trovi sacche di stido, nemmeno la chiavetta dell'avvicinamento, e così lasci perdere e corri verso il retro del camion. Le portiere sono aperte e all'interno trovi munizioni scattolo con dentro i seguenti oggetti:

Cibo a sufficienza per due. Pistil

Coperta

Torcia solare

Lama

Cassetta per gli attrezzi

Pompa dell'aria

Acqua a sufficienza per tre nazioni

Bende e corredi per due unità di pronto soccorso

Fuoc

Se decidi di prendere qualcuno di questi oggetti, ricorri di modificare di conseguenza il tuo Registro d'Armi.

Soddisfatta la tua curiosità, ti allontani dal camion e lo cesso a Kant di andare avanti.

Vai al 138.



fondo giungla nella cittadina di Effrida il sole è scomparso oltre le montagne, e già le tenebre lucide del crepuscolo si dissolvono nell'oscurità della notte. Effrida era un volta il centro di una piccola comunità rurale, ma adesso è altro che un truce agglomerato di edifici in terra, abitato solamente dal vento, e di baracche che lasciaggiano il fango. Sei sfinito per la stanchezza, e i dolori superficiali che hai riportato durante la fuga. Il killer ti fa male - decidi di fermarti ad esaminare la cittadina, e a riposare un po'.

La sala - che una volta doveva essere un bar - dotata solo di una cisterna ti offre un buon rifugio. Raggiungi Tapoon da solo e con il buio non ti sembra un'idea sfolgorante, così decidi di trascorrere la notte nella cisterna e di proseguire il cammino il giorno dopo, alla luce dell'alba. Tornando che il killer possa ancora essere nelle tue tracce, ti dai da fare per barricare l'opera della cisterna. Solo dopo esserti assicurato che non è possibile entrare senza svegliarti, ti sistemi per dormire e ti prepari a goderti un meraviglioso riposo.

Prima di addormentarti devi consumare un Pao, oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Vuoi il 100.

### 176 (Fig. 11)

Resti sulla giacca e cerchi di colpire dal di dietro la testa del tuo avversario. Purtroppo nell'avvicinarti lui ruota, e l'uomo riesce personalmente a voltare prima che tu riesca a colpirlo. Vede il tuo pugno alzato e

schiva il tuo braccio con un rapido movimento della mano.

#### Maverick

Combattimento 14

Resistenza 25

Perché il tuo attacco ha preso di sorpresa l'avversario, ignora ogni perdita di Resistenza che subisci nel primo scontro del combattimento.

Se vinci il combattimento data per quanto sono o meno, vai al 328.

Se il combattimento dura cinque secondi o più, va al 317.

#### 177

Gridate al tuo volo la decisione di evitare Columbus! Impara per te a uso. "Oh, gente, è deciso" commenta il capitano. "Faremo una deviazione nella Superstrada 9".

"Penso che faremo meglio a sbrigarci, signore" esordisce Knot improvvisamente. "A quanto pare i ragazzi di Mad Dog ci sono alla calcagna". E così dicesti indice una lunga striscia di polvere che si allunga sulla strada in direzione sud.

"Maledizione!" ringhia Frickland. "Ci mancava solo questa. Forza, filiamo. Non ho nessuna voglia di incontrare quegli scelerati".

Knot si mette al volante, mentre il capitano si inchinava a lui nella cabina di guida. Insieme tu disperi ti salta sul retro e vi appostate dietro il portellone posteriore, pronti a sparare. Mentre il camion per-

icolando, osservate con ansia crescente la colonna di polveri che si avvicina.

Vai al 375.



#### 178

Ilasciate alle spalle il relitto in fiamme e vi allontanate a grande velocità da Lombard seguendo l'Autostrada Federale numero 10. Vi aspettate un inseguimento, ma la città si allontana lentamente e rimane poco a poco nell'oscurità, senza che voi riusciate a coglier alcun segno di presenza nemica.

Iscurata quando erigite circa e raggiungete l'autostrada con la Superstrada numero 80. Proprio in quel momento il carburante finisce, la jeep si ferma, e il capitano Frickland scende per andare a prendere una spugna tascata legata sul retro del veicolo.

"Da dentro ci sono circa cinque litri di carburante" dice svitando il tappo della tanica e versando il contenuto nel serbatoio vuoto della jeep. "Non ci potremo andare lontano" osserva poi con aria scettica.

il capitano sta ancora versando le ultime gocce di benzina, quando all'improvviso scoprite perché nessuno vi ha seguito nella vostra fuga da Londra.

Vai al 166.

175

Sai per prendere la pistola, ma una voce sconosciuta grida: "Non pensarci neanche!" La figura dell'uomo si staglia nel vano della porta mentre i suoi segugi saltano falciformi oltre la scrivania per bloccarti. Ti tuffi fuori dalla finestra prima che l'uomo abbia il tempo di puntare la sua arma contro di te e fare fuoco. Senza dubbio la tua rapida reazione ti salva la vita, perché l'uomo - che appartiene alla banda degli Angelini - ha legato la torcia alla cernia del mito e l'anima mortale è quindi puntata contro il tuo petto. Proprio nel momento in cui ti muovi l'uomo preme il grilletto e una scarica mortale di piombo manda in mille pezzi il van della finestra però per fortuna nessuno dei proiettili raggiunge il bersaglio. Una pistola conica di ferro da la scala antiscandalo blocca la tua caduta, ma resta ugualmente ferita. Infatti la pistola conica è tenuta ferma da venti aguzzi e affilati, che ti tagliano le polveri le mani e le ginocchia. perdi 1 punto di Resistenza. Scosso per lo shock d'essere scampato per un pelo alla morte, quasi non ti accorgi dei tagli alle mani e alle gambe, e ti allontani boccchiando per la scala di sicurezza.

Vai al 162.

180

Ingiuri con sollievo di avere con te una confezione di segugi per depurare l'acqua.

Immagini depurare l'acqua in modo da poter riempire la tua bombetta gasata farlo, perdendo però una unità di punto siccome

Per proseguire, vai al 189

181

In quest'istante cruciale ti trovi tra la vita e la morte, e se lasci a pensare razionalmente. Agisci per pudore, e nel momento in cui sollevi l'arma per fare fuoco hai come la strana impressione che tutto sta accadendo al rallentatore. Per un istante fissi lo scatto meccanico e compiervi di quanto sta accadendo, una sensazione che forse i piloti del VOK Casual sono provati nel corso dei primi due secondi del loro conto salvaggio. Poi l'incantesimo si rompe, e la tua arma fa uno fuoco simultaneamente.

Immagini il tuo prototipo di Agilità con quello di Mira. Al tuo agguato anche a parte la Resistenza che perdi in questo momento.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 21, vai al 160.

Se è 21 o più, vai al 156.

182

Se sei scatto disperato ti lanci in piedi e ti lanci fuori dalla traiettoria del coltello, che si sta avvicinando velocemente e punta esattamente contro la pompa di ariaria.

Esista un numero della Tabella del Destino, e sommo-  
lo al tuo punteggio totale di Agilità.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 7, vai al  
**308**

Se è 7 o più, vai al **326**

### 183

La temperatura continua a salire, mentre il caos  
prosegue lungo i caselli della Superstrada 81 e attira  
un paesaggio davvero pittoresco. A mezzogiorno  
raggiungi un canyon tortuoso e profondo che è  
parte del grande spaccato continentale. Da lontano  
i maestosi strati di roccia assomigliano a giganteschi  
nastri colorati immersi nella calda luce del sole: un  
davvero uno spettacolo impressionante.

"Il convoglio dovrebbe avere già raggiunto Denver:  
quest'ora" osserva il capitano guardando l'orologio.  
"Quando avranno raggiunto l'autostrada finiremo  
vello a fermarci e aspettarli lì. Non ha molto una  
viaggiata con questo caldo se pensiamo finire a noi!"

Ha appena finito di pronunciare le ultime parole que-  
do scatta una forte esplosione. Il camion treni e po-  
il motore incomincia a sobbalzare. Knott grugnisce  
temendo il peggio, e prima disperatamente il più  
vill'acceleratore per impedire al motore di spegnersi  
del tutto. Per mezzo miglio il camion continua a com-  
muovere lungo la strada con un'andatura siede a quel-  
di un cangaro ubriaco. Alla fine, però, il motore dà  
un ultimo stralzo e si spegne.

Un veloce esame del motore rivela immediatamente  
qual è il problema: un pezzo del dispositivo di accen-

dere elettronico si è rotto. Knott ricorda di averne  
uno suo, appoggiato su uno dei banchi di lavoro della  
sezione di servizio di Hachita, e si maledice per non  
avere preso allora. Per lo meno il pezzo da ricambio  
irresponsabile. Knott si offre volontario per tornare an-  
dà, a dieci miglia di distanza dal punto in cui ve-  
niste, e chiede a qualcuno di voi è disposto ad  
accompagnarlo.

Se desideri ritornare a Hachita insieme a Knott, vai al  
**449**

Se preferisci rimanere vicino al camion, vai al **346**



### 184

La strada si riduce a una stretta, alla fine della quale  
c'è una curva a U. La fatica e la stanchezza ti rendono  
molto difficile la concentrazione: ambascia al volante  
velocità troppo alta, la jeep sbalza verso sinistra e  
cade sul terreno instabile che si trova ai bordi della  
valle. La ultima cosa che riesci a vedere, mentre la  
jeep precipita nel canyon, sono le cime dei più alti  
picchi che proteggono il fondo del canyon, 50 metri  
più basso.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente.  
A qui

Il cane comincia a guaire costante, e incomincia a seguire una traccia di odore che lo guida ad un credenza che si trova dalla parte opposta della casa. Sente l'uomo che raggiunge soddisfatto, e poi un esplosione di arma da fuoco che manda in pezzi l'anta di legno della credenza. Il cane scappa in mezzo a quel poco che rimane della porta e scopre un branco di cani che avevano fatto la tana in mezzo ai libri che s'aggravano sullo scaffale di fondo. L'uomo impaurito lascia che il suo segugio si goda per un po' quell'appetitoso bottino prima di tirarlo via con una sinistra.

Poi si volta e lascia la stanza per andare a cercare il piano superiore.

Aspetti fino a quando i suoi passi non sono del tutto svaniti in lontananza, e poi scesi da sotto il tavolo sotto alla finestra. Dopo alcuni istanti si andava verso, rivoltò a far girare la maniglia. Aprì velocemente la finestra e abbandonò l'edificio scendendo le scale a scendere senza che nessuno li abbia visti.

Vai al 158

Gridò a Knott di coperta, e si metti a correre verso la porta proteggendosi con un braccio dall'impeto. Con un urto violento la tua spalla faceva la porta di legno l'impeto spezza in due il charivardio: perdi 2 punti. **Resistenza**

La porta si spalanca, e tu andrassi per lasciare andare Knott, il quale si trova alle tue spalle in una zona d'attacco, la parola stretta in pugno pronta al-

lora. Ma ora c'è bisogno di sparare, e quando entrati nella stanza scopri che l'uomo con la barba è scomparso.

Vai al 159

Improvvisamente un lancinante dolore nella schiena, e subito la vista ti si annebbia. Un proiettile di piombo ti ha colpito il sfondo di rimpianto la tua vita, ma tu non di un combattimento che non puoi vincere. A poco a poco la stanza della tua casa si indebolisce, sempre per lei piani e cade nel vortice sottomarino.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente, a Londra.

Immediatamente, più forte del rombo del motore, senti delle grida e degli sporadici colpi di arma da fuoco: dopo per un istante sordo, e il pavimento trema violentemente mentre il camion si va a schiantare contro l'abitacolo. Hesketh perde la presa e cade pesantemente a terra, mentre il camion sobbalza e si riprende come un cavallo imbestialito. La caduta di Hesketh ti fa perdere l'equilibrio, e rotolando tutti e due sul pavimento mentre il veicolo scivola nella strada. Per un secondo istante, ancora più forte del primo, il camion si ferma bruscamente.

Sei uno ammaccato e stordito, ma ancora abbastanza sufficienti per metterti conto che qualcuno sta andando verso di te, e in maniera davvero preoccupante. Hai l'arma ancora al tuo fianco, automaticamente affiori e con fatica ti alzi in piedi. Hai appena stretto

le dita nell'impugnatura quando vedi due Mustang che tentano di scavalcare il portellone posteriore.

Se desideri aprire il fuoco contro i due nemici, vai al 367.

Se preferisci non aprire il fuoco, oppure non vuoi farlo, vai al 312.



189

Gli alberi vi nascondono alla vista del killer, quando alzata in piedi e vi affrettate verso l'interno del foresta. Qui l'aria è pesante, umida, e c'è un'aria soffocante, ma almeno gli alberi vi proteggono dai raggi cocenti del sole di mezzogiorno. Per due ore continuate a salire lungo le pendici coperte dalla Pandegosa Montana, camminando in fila indiana ovale. Nel corso del duro e impervio cammino scende solo un paio di parole con Knott. Il dolore allo shock ti scavalcano ancora le menti, e per questo

avete difficoltà di allontanarvi dal pensiero, le immagini degli ultimi istanti di vita dei vostri compagni continuano a tormentarvi alla mente. Ricordi infine e sopportare la sofferenza e il senso di disorientamento, ma la sensazione che il killer scottico si nasconde da qualche parte lì vicino non vi abbandona per un solo istante.

A metà pomeriggio circa trovate un sentiero che si snocchia in mezzo ai cespugli, che stanno diventando sempre più fitti e rigogliosi. La scoperta del sentiero vi fa tirare un sospiro di sollievo, perché quasi la vegetazione è veramente come una piccola selva, intesa, impervia, e difficile da attraversare. Seguite il sentiero per circa un'ora, e poi scoprite che questo sembra a salire molto più rapidamente lungo il fianco della montagna, fino a raggiungere un gruppo di rocce instagiate.

Prendi un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al tuo punteggio totale di Orientamento.

Se il numero che hai ottenuto è maggiore di 8, vai al 14.

Se è 8 o più, vai al 62.

190

"Oh, Mark" dice il capitano. "Il sergente e io prendiamo la strada periferica. Andiamo per prima. Dato il tempo di lasciare libera la zona, poi io e Knott aspettate circa cinque minuti prima di muovervi. Chiaro?"

"Non vi sono problemi" risponde fiduciosamente. "Ci incontriamo al posto all'ora 01.00".

Trattieni il respiro, e osservi attentamente i due soldati scivolare silenziosamente oltre il muro di protezione e allontanarsi furtivamente dal nascondiglio rifugio a Fort Bliss. Si mantengono perfettamente così il brei terreno circostante, così la perdita quasi subito di voi e ti è impossibile seguire i loro passi, che presumibilmente li condurranno ad uno dei tratti sopravvissuti della Superstrada 54. Un quarto d'ora più tardi senti ancora tranquillo e silenzioso. Sei certo che i tuoi due compagni hanno ormai superato la zona, e quindi la cenita a Knott di segreta, ti abbassi a terra, e cominci a percorrere silenziosamente il terreno roccioso superando solamente i gomitoli e le pietre.

Il debole alito di lana serve sia a allontanare che a coprire il vostro cammino. Vi avvicinate con cautela alla Mustang Road, una strada che corre su ordine di metri più in là, e parallelamente alla postazione di vostro avvistamento. Ogni vostro movimento è lento e calcolato, quasi che il terreno fosse coperto di sordi, dal momento che dovete fare estrema attenzione a non sollevare polvere e rivelare così agli avversari la vostra presenza. Raggiungete infine un buco forestale che corre di fianco alla strada, e ve ne servite per nascondervi parzialmente mentre vi dirigete verso un gruppo di edifici in rovina ai bordi della città. Vi trovate a meno di venti metri da essi quando l'abbacchio denso di inseguimento avversario ti fa gelare il sangue alle vene. Sono i segugi dei vostri nemici, e hanno evidentemente intuito qualcosa nella rapida aria notturna.

Con il cuore che ti batte forte, sbirci oltre il bordo del fosso cercando di distinguere qualcosa. Non riesci vederli, ma senti che si stanno avvicinando veloci-

mente. Devi agire in fretta se non vuoi essere catturato in sepolci dei killer.

Se possiedi almeno una razione di cibo, e decidi di usarla per distrarre i cani, vai al 189.

Se non possiedi del cibo, o non vuoi usarla, vai al 190.



189

Alza la grinta con la mano destra, e regoli il cinque quando il timer. Poi togli la sicura e lanci la bomba in direzione dei cospiratori dove hai localizzato il tuo bersaglio.

poi il conto alla rovescia partendo da cinque, e nel momento in cui arrivi a zero senti esplodere la grinta con un boato sconvolgente. Balza immediatamente in piedi e sala di corsa lo scalo. Nel momento in cui esci dal crasso cerchio di disperazione la tua destinazione attraverso la cortina di fumo prodotta dalla bomba e da ora sfugga un i piedi.

Somma il tuo punteggio di Agilità a quello di Intelligenza. Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e aggiungilo alla somma dei due punteggi.

Se il totale è meno di 8, vai al 249.

Se è 8 o più, vai al 210.

Scopribili ambidex: gli invertibili, tu e Knott controlli i loro corpi e le tasche della moto, e scoprite i segreti degli!!

Pistola (con quattro proiettili da 9 mm)

Fucile pesante (con due proiettili calibro 12)

Coltello [3]

Martello [2]

Tre proiettili calibro 12

Dietetto proiettili da 9 mm

Cibo a sufficienza per tre Persi

Acqua a sufficienza per tre Razioni

Compresse per purificare l'acqua, bende, antisettici, e antisettici, a sufficienza per fornire quattro unità di pronto soccorso

Binocolo

Bussola

Razzo da segnalazione

Se decidi di prendere una di queste armi, munizioni, unità di pronto soccorso o oggetti della zampa, ricorda di modificare di conseguenza il tuo Registro d'Azioni.

Nascondete i corpi prima di entrare nella stanza di servizio per cercare i pezzi di ricambio per il dispositivo di sopravvivenza.

Vai al 273

Dalla cucina del mitra di Mad Dog, erompono vapori di fuoco, senti un dolore bruciante esploderti nella spalla, nel collo e nella testa. In un attimo la vista ti annebbia, e tutto quello che riesci a vedere è un velo

di cilindroscopico di colori tra i quali predominano il rosso.

Un solo attimo fatale: la tua macchina scatta di lato, scivola lungo la strada e tu vi a schiantare contro la barriera, trasformandoti in una palla di fuoco. Con un estremo grado di ironia, Mad Dog Michigan passa vicino al tuo veicolo in fiamme, elettrizzato dalla consapevolezza di essere riuscito a portare a termine la sua vendetta.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, a meno di trenta miglia da Tucson.



facili a ferire l'uomo, ma ciò non gli impedisce di addormentarsi. Il fuoco indietreggia barcollando e scarica verso il tuo nascondiglio tutto il suo caricatore. I proiettili cristallizzati al tavolo e ti colpiscono alle gambe e al petto. Cerchi di muoverti ma non ci riesci. Vedi i colori dei colori che indagano davanti ai tuoi occhi,



manita: un dolore lancinante ti si diffonde per tutto il corpo. Un irresistibile impulso ti annebbia la mente: ti spinge a chiudere gli occhi, cerchi di resistere, inutilmente. Alla fine svenisci dolcemente in un seno dal quale non ti risvegliasti mai più.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, a El Paso.

### 185

Adoperando del pezzo di gomma, del mastro coltello della stanza di metallo che avete nascosto da un vecchio tanica per l'olio, uccidi il serpente a riparo tra fiori di geraniolo. Nel frattempo gli altri riescono a estrarre quasi dieci litri di carburante dalle pompe della stazione di servizio e a versarlo nel serbatoio di vetro appena riparato. Il capitano Frankland vuole perfino trovare un po' più di benzina, ma Knott osserva che i litri che sono riusciti a recuperare basteranno per raggiungere Lordsburg, la città in cui vi dovete incontrare con il convoglio.

Completato il lavoro della benzina rimontate nel camion, mettetelo in moto e partite dirigendovi a sud verso l'Autostrada Federale numero 10.

Vai al 183.

### 186

Ti allontani dalla stanza da letto e ti avvicini all'estrema estremità alla porta che si trova alla fine di un corridoio, facendo attenzione a non far scricchiolare le assi di legno del pavimento. Sulla porta, più o meno all'altezza dei tuoi occhi, c'è una piccola gamba

aperta da un pannello mobile di legno: è certamente sproporzionata.

Ascolti l'interchiusa, e senti delle voci indistinte che parlano nella stanza. Non riesci a capire quello che sono dicendo ma intuisco dal loro tono che sono sotto quest'arco. Sollevi delicatamente il cherchewich, ma scopri che la porta è chiusa dall'interno.

Prendi un numero dalla Tribola del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al 46.  
Se va da 5 a 9, vai al 216.

### 187

Incorri velocemente il corpo dell'uomo sotto il cuscino e lo nascondi dietro le ruote posteriori. Poi ti siedi e concentri la tua attenzione sul veicolo davanti a te. Il capitano si accuccia al sedile e tu fa segno di polmonare la tua mano a contatto. Aggiungi il pistone innegro al serbatoio polveroso e togli con cautela la scorta. Ancora una volta il capitano ti fa segno, e senza una volta obbedisci al suo comando premendo il pulsante del timer. Appena senti l'orologio che emetteva a trebbiettare, chiudi lo zaino e scatti verso il camion su cui è salito Knott.

Frankland e Haskell si uniscono a te. Il capitano sta cercando qualche mano più avanti, e il sergente - che ha dovuto guardare due esplosivi - è un po' più indietro. Knott vi intravede nelle specchiette retrovisore mentre salite in moto, facendo uscire un denso fumo al tubo di scappato. Il capitano raggiunge la parte posteriore del veicolo e salta oltre il portellone, proprio nel momento in cui due avversari si accingono

della vostra fuga e incorrono a gridare per far l'allarme. La loro urla ti distraaggono per un attimo: così non vedi una pesante scialoia di metallo posta molto davanti a te.

Entra in numero dalla Tabella del Destino e cominci in punti di Agilità.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 10 vai al 197.

Se è 10 o più, vai al 224.

### 198

Segui la strada principale e esaminato una dozzina di metri di automobili, nessuno ha nemmeno lontanamente l'aria di poter funzionare di nuovo. L'ultimo edificio della strada è l'Ufficio Postale, e quando lo raggiungi vi siete ormai rassegnati al fatto che la vostra ricerca è stata del tutto vana.

Ad ogni modo Kiroi vuole controllare l'edificio, nel momento che avete ancora qualche minuto a vostra disposizione prima di dover raggiungere Franklin's Harbour, decide di entrarci.

Se decidi di esaminare il parcheggio sul retro dell'Ufficio Postale, vai al 198.

Se preferisci esaminare l'edificio stesso, vai al 201.

### 199

Ritoli sotto la macchina, appena un tempo per vedere i piedi dei tuoi avversari raggiungere la base della rampa. Per qualche secondo gli uomini rimangono senza muoversi, poi avanzano lungo il passaggio e comincio fermandosi di tanto in tanto a controllare solo

le di macchine parcheggiate. Ciascuno di rimangono immobile il più possibile, fino a quando loro non raggiungono le scale e iniziano a salire, poi scivola fuori dal suo nascondiglio, e corri in direzione della zona d'uscita.

Quando i tuoi avversari capiscono che sei riuscito a fuggire, tu hai ormai coperto una considerevole distanza in direzione del centro della città e sei abbastanza lontano dal parcheggio per rientrarci al sicuro. Precedendo soltanto i veicoli e le strade secondarie inizi a spostare nel cuore della città evitando di essere scoperto dalle pattuglie nemiche. Raggiungi infine la foce del Rio Grande e segui il fiume in direzione ovest, fino al luogo dove avete stabilito di incontrarvi. Gli uomini con gli uomini di Mad Dog hanno rallentato il loro avanzamento e ora, mentre attraversi il passaggio e le scale che fiancheggiano il corso d'acqua, incominci a sentire di essere troppo in ritardo e di non riuscire a raggiungere gli altri. Sei veramente solo spedito la tua via strada fiancheggiata da un muro quando scorgi la Sutton Street Toll Bridge a meno di 400 metri. Sei certo che sei tratto del ponte giusto, perché quello lì è l'unico ancora intatto. Una veloce occhiata all'orologio ti conferma il fatto che hai meno di dieci minuti a tua disposizione per raggiungere il luogo dell'appuntamento.

Ma per metterli a correre quando d'un tratto senti alle tue spalle un rumore che ti ghiaccia il sangue nelle vene: il sinistro "click" di una pistola che viene caricata.

Vai al 194



*(Fig. 12) Uno degli allievi, i componenti del piccolo gruppo sopravvissuto tornano dalla scuola.*

200 (fig. 12)

L'uomo entra nella stanza. La sua pistola, puntata verso di voi e pronta a far fuoco, vi impedisce di agire in qualsiasi modo. Vi fa cenno di indietreggiare verso il muro; voi obbedite ai suoi ordini, e lui lascia i suoi compagni che si erano nascosti sotto il pavimento.

«Torna a posto, Jack, la ho sotto tiro. Puoi far vedere gli altri, ora?»

In due volte, i componenti di una famiglia di sopravvissuti, scendono le scale e affollano la stanza. Il primo compare è un uomo sulle trentina, magro e senza teeth, che assomiglia moltissimo all'uomo con la pistola. Lo seguono due donne apparentemente della stessa età, e poi due ragazzi: un bambino di circa otto anni, e una ragazzina di circa undici.

Le donne e i bambini si allontanano dalla stanza per andare a controllare che la porta d'entrata sia ben chiusa e sbarrata, mentre i due uomini - ciascuno con la pistola - vi chiedono chi siete e perché vi trovate lì.

Vai al 302.

201

Stai a fuoco le armi, e immediatamente vedi qualcuno muoversi tra i pali color grigio scuro a meno di una metri di distanza. È un uomo con la barba, di età quarant'anni, che indossa una camicia scolorita un paio di jeans rattoppati. Ha in una mano un paio di coltelli neri, e nell'altra una piccola ascia. Riflettici lentamente a Knott quello che stai vedendo, e lui

commento: "Non credo che sia uno dei killer del C.A.G.S. Cosa pensi sia meglio fare, Mark?"

Se vuoi chiamare l'uomo, vai al 325

Se invece decidi di seguirlo senza farti vedere, va al 159

## 202

Il capitano guida la squadra attraverso gli edifici: quello che una volta era l'ufficio di immigrazioni confine, e poi attraverso un passaggio di servizio al porticato in ferro. Il cancello d'accesso al piano chiuso è chiuso, ma la sorveglianza arraggiana col fucile, e voi lo oltrepassate a picconate il corridoio acceso senza difficoltà. Sono i tuoi piedi che ti fanno, attraverso la grata di ferro del pavimento, le acque del Rio Grande che scorrono al chiuso di lei. Alla tua destra si trovano i resti del Cordova Bridge. La sezione centrale è crollata negli anni immediatamente successivi al disastro, e i muri di periferia formano ora un'isola di cemento che divide le acque in mezzo al fiume. Il frangente rumore dell'acqua che scorre sopra le rocce nasconde in parte il rumore le vostre passi mentre percorrete velocemente il passaggio in direzione della sponda messicana.

Vi trovate a meno di venti metri dal cancello di cui quando il capitano fa cenno di fermarsi. Intesa il punto verso la fine del passaggio: guardando attentamente vedi due sentinelle nascoste con le schiene rivolte verso il fiume. "Dobbiamo sistemare quei due il più silenziosamente e il più in fretta possibile", mormora Franklyn abbassando la mano che stringe

il suo pugnale da combattimento dalla lama sennu.

Prendi un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 6, vai al 67

Se va da 7 a 9, vai al 131.

## 203

Prendi con impazienza che il centenario decide a fare la sua mossa. Passano pochi di dieci minuti prima che la rimonti in sella alla moto e faccia ripartire il motore. Impugna la tua arma, sperando di riuscire a spargli appena sarà a tiro, ma le tue speranze sono di breve durata: l'uomo volta la moto e parte nella direzione opposta.

Vai al 201.

## 204

La violenza dell'urto vi manda entrambi a terra. Cerchi disperatamente di rialzarti in piedi, scuotendo la testa nel tentativo di recuperare l'equilibrio. Riusci a rialzarti prima del tuo avversario e approfitti senza un attimo di esitazione di questo vantaggio per attaccarlo.

**Bandiera:**

**Combattibilità:** 14

**Resistenza:** 19

Facili sei tu a sferrare il primo colpo, non subisci alcuna perdita di punti di Resistenza durante il primo scontro.

Se vinci il combattimento, vai al 257.

Accanto del fusto di luce abbagliante del riflettore, ti affretti ad evitare il furgone che vi sta venendo addosso e sterzi bruscamente verso destra. Il capote Frankland sta intrappolando il pesante intraghiante: si sta preparando a far fuoco proprio nel momento in cui tu giri il volante. Il braccio di metallo di direzione si solleva: gli fa perdere il controllo dell'arma, ma lo scaglia all'improvviso fuori della jeep facendolo cadere proprio tra le ruote del furgone. L'incidente a Frankland distoglie la tua attenzione dalla strada, e sei così il profondo baratro che si confonde con il nero della notte. L'ultima cosa che ricordi è sentire, mentre la jeep picchia nel vuoto, sotto le grida di terrore di Hubbard e Keot.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

Scavalchi i corpi dei tuoi propri nel momento in cui il loro padrone, un uomo dal volto scarato e vestito solo di un panciotto malconco e di un paio di jeans rattappati, incomincia a correre verso di te brandendo una spranga di ferro. Sei chiamato a tuo caso per nome, e tu capisci immediatamente che non ti fa ancora visto a causa dell'oscurità che ti nasconde quasi completamente. Decidi di non affrontarlo ma ti ritorni su una tua paura, per cadere in cerca del tuo compagno.

Keot si è nascosto sotto un'incra che si trova un po' più a sud. Ti vedi, e nel momento in cui gli passi accanto, ti chiama per nome a voce bassa. Nel frastu-

pernoiti arrischiati hanno scoperto la morte del cane chiamato dagli indios: finalmente morto e una frenetica corsa all'uomo. Per fortuna incominciano a cercarvi sotto-più in là, il che vi dà la possibilità di allontanarvi lentamente senza essere visti.

Vai al 208



Il vento attorno alla radura è sciolto e frivolo, e quasi cade sotto il tuo peso. Avanzi lentamente e con molta fatica nel terreno boscoso, afferrando i trititoli di pino di montagna per non cadere di nuovo verso la valle sottostante.

Severi il tuo passaggio di Orientamento a quello di Agita. Al numero che hai così ottenuto sommi anche quelli di Resistenza che possiedi in questo momento.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 20, vai al 21.

Se è 20 o più, vai al 213.

Slungi i denti e cerchi di tener duro. Poi una scarica di pallottole rimbalza nel mare e ti fermi il dorso alla mano sinistra: perdi 2 punti di Resistenza.

Il dolore alla mano è lancinante, ma scompare quasi subito per essere velocemente sostituito da una spina di formicolio che ti attanaglia i muscoli dell'avambraccio. La presa delle dita si indebolisce: d'un tratto ti accorgi che stai dimostrandoti al vuoto e che solo la stretta della tua mano destra ti sta impedendo di cadere.

Dopo un lasso di tempo che a te sembra interminabile i tuoi compagni si liberano degli avventieri e vengono a salvarvi. Un paio di braccia robuste affermano il tuo braccio dolorante e ti portano in salvo, ma prima di te mettono a ringraziare i tuoi soccorritori. Uno si sarà già voltato per seguire il capitano verso l'uscita sotterranea dall'altra parte dell'edificio. Ti fermi solo il tempo necessario per riprendere fiato, affretti lo zaino e ti affretti a seguirlo.

Via al 191



190

Il capitano Franklin ti ordina di tornare sul camion. "Non sarai certamente questo, l'ultimo uomo di Red Dog che vivrà l'onore di vedere" commenta guardando verso ovest in direzione di Ciudad Juarez. "Il meglio che ci possiamo fridde' siamo in vantaggio. Abbiamo fatto parecchia strada ma ci sono ancora un

centinaio di miglia da percorrere prima di arrivare a Tijuana."

Resta nella cabina di guida e ti tieni accanto a Knott che è al volante, mentre tu e il sergente Haskell vi innesti nel retro del veicolo e cercate di trovare una posizione comoda. Lasciate la città dirigendovi a ovest, proseguendo lungo i resti di una strada che avrebbe portato oltre il confine e all'appuntamento con i leader del contrabbando. A qualche miglio dalla città la strada attraversa un lago, passando sopra un ponte molto stretto. Ad est le prime luci dell'alba illuminano lentamente il cielo: fissi senza vederlo il malinconico panorama che hai davanti agli occhi e pensi quasi senza accorgertene a Kate e al tuo gruppo.

"Io resto qui sicuro arriveremo a Deming un po' prima di mezzogiorno" dice Haskell, studiando la carta geografica d'America soltanto da una debole lampadina appesa sul retro della cabina di guida. Poi fa scivolare fuori in una teca del giubbotto da combattimento, spegne la luce e si stende sul pavimento per dormire. Ti senti molto stanco anche tu, e decidi di seguire l'esempio di Haskell, malgrado i sobbalzi del grosso camion decida di concederti qualche ora di momentaneo riposo.

Prima di dormire devi consumare un pasto, e perdi i punti di Resistenza.

Per proseguire, via al 191

210

Resta senza fiato per la corsa precipitosa, crolli tra le rovine e ti lasci cadere a terra, cominci a credere

di essere riuscito a scappare dalla radura sano e salvo. Sei cominciato a pensare che il killer non ti abbia visto quando senti improvvisamente una sparo, e un proiettile va a conficcarsi nel legno di un tronco a meno di due metri da te.

Vai al 14.



211

Ti vuoi per scappare, ma subito il tuo avversario colpisce con la spranga di ferro in mano alla schiena.

Esisti un numero della Tabella del Destino, e sommi la tua pariglia totale di Agilità e di Intelligenza.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 10, vai al 185.

Se è 10 o più, vai al 40.

212

Sei prendendo la mira con l'intenzione di colpire il killer in pieno petto, quando vedi che l'uomo solleva delle lenni che portava appese al collo, e che accorgiti molto a un binocolo da campo. Si porta le

lenti all'altezza della visione e inizia a ripercorrere tutta della zona circostante. È una cosa piuttosto rara le cose sono tutte abbastanza vicine, e subito non c'è bisogno di un binocolo per vedere se qualcuno salta via.

Alzando le lenni verso il basso, e comincia a controllare liberamente il pianterreno del imboscato. Ti si gira improvvisamente il ringio nelle vene quando capisci che nel tipo non sta usando un binocolo normale: quello in-lento nell'oculare, che si fissa sull'oggetto modificandone al massimo l'immagine. L'uomo ti si e tu premi immediatamente il grilletto, mancando però ritardando l'azione troppo a lungo.

Esisti un numero della Tabella del Destino, e somma la tua pariglia di Mente che possiedi in questo momento.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 11, vai al 185.

Se è più di 10, vai al 4.

213

La fuoco, e subito dopo ti lanci nel parimento del fuoco sperando di evitare con la risposta del tuo amico. Fortunatamente la tua cartella si rivela superata, i proiettili della tua arma colpiscono il capo della tua uccidendolo all'istante.

Sei shock per la tua morte aguzza da deterrente per i tuoi compagni, che si fermano bruscamente. Rinasci al loro attacco, e fanno rapidamente dietro-front, alcuni di loro si fermano a togliere dalla strada il corpo del loro capo.

Orsì che la spazzatura si è per il momento interrotta, si appressa per aiutare Kaori e il capitano Flanckhoff, togliere di mezzo i detriti e le pietre che vi impediscono la fuga. Una pesante trave di legno, che una volta doveva essere un palo per i cavi dell'elettrocita, si incastrata tra la ruota e il parafrangente anteriore del camion. Con il tuo aiuto i due riescono a muoverlo via. Kaori ritorna nella cabina di guida e fa partire motore. Poi, mentre porta il camion oltre la cima della montagna, tu e il capitano salite oltre il portellone a vi agitate a bordo del veicolo.

La strada, dunque, è una sorta di insieme abbondante, ma un che qualche centinaio di metri più avanti c'è una superstrada che porta in direzione ovest. Il capitano sbocca attraverso la fiesecchia che guarda alla caduta di garde, ed esplora in una rivista incassa

"Prendi quella strada e vai verso ovest" dice a Kato, il quale obbedisce prontamente. Poi si volta verso il sergente, e osserva: "A questo punto, alla fine l'hai avuta, tanto ra, Blackkill. Mi stanno designando vice-Membro".

www.ijerph.com

314

Quando i tuoi occhi si abituano all'oscurità, capisci di essere entrato in una piccola dispensa, che odora piacevolmente di dolce. Tieni che per una porta di legno, le pareti della stanza sono tutte piene di scatole di cui qualcuno ha sistemato una di ogni tipo: dimensioni, gusti di conserve di frutta, verdure sott'olio, e altri tipi di cibi in scatola.

Un solo scanno potrebbe trovarsi allora sufficientemente vicino a una cinquantina di posti. Se decide di prendersela sul serio, ricordati di modificare di conseguenza il tuo *business plan*.

Se desiderate acquistare la stampa, vai al 127

Se preferisci abbandonarla passando per la porta di  
oro, vai al 334



215

Inte la mano e fai fuoco contro l'uomo che si sta chinando, la sua figura appare nel mirino per un attimo soltanto. Abbassi la canna e vedi il tuo bersaglio ricollare sugli scalfi, gli occhi che strabuzzano e mani strette ad araglie nel petto. Poi le gambe gli cedono. L'uomo cade dalle scale e con un tonfo sordo ricade a picco nella roccia scrostata del Rio Grande.

«Il diavolo» si ribella al capitano, con gli occhi pieni di rabbia e di preoccupazione mentre si volta a fissare i ragazzi, poi si sa nitido si accende l'incenso.

esternali del motore della tua auto, gli uomini che  
controllano l'entrata del ponte corrono a prendere le



torce e la partenza subito sul passaggio dove vi trovate. In pochi secondi l'intera zona è illuminata e proprio i fessoi di luce rivelano la vostra presenza e quella dei cadaveri delle sentinelle. Immediatamente i sensi circondano l'area e aprono il fuoco senza pietà. Si versa da quella pioggia di piombo è assolutamente impossibile: uno dopo l'altro, tutti e quattro cadono vittima delle pallottole nereche.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

### 216

Grazie alla tua forza, alla tua agilità e alla tua determinazione, superi la difficoltà della salita e ti acciampichi faticosamente fino in cima. Un senso di esultanza e di vittoria si impossessa del tuo spirito, ma appena ti ritiri in piedi sulla volta della montagna di pietre, ma è una sensazione di breve durata.

Una nube di polvere si sta avvicinando dall'estremità est del canale. È distante più di un miglio, ma capisci immediatamente che non può essere altro che un moto. Fatti il veicolo che si sta avvicinando, e anche se non riesci a distinguere i lampeggi del motociclista, sai che si tratta del killer. Maledicendo il momento in cui hai deciso di abbandonare la moto, ti poni intorno alla disperata ricerca di qualche mezzo di fuga.

Se decidi di scendere dal lato ovest della montagna, e tentare così di scappare a piedi seguendo la strada, vai al 18.

Se invece decidi di scendere nel canalone, e tentare di riparare in moto, vai al 167.

Se preferisci infine rimanere in cima alla montagna, e cercare di attaccare il killer quando arriva, vai al 22.

### 217

Non sei già a pensare che l'attacco sia fallito, quando il capitano Frankland grange a darti man forte per sfuggire l'avversario. Poi la cenno al sergente Haddel e a Knox, ed essi cominciano verso la jeep, ti sensibilizzano l'equipaggiamento e ti aiutano a ispezionare i cippi dei Mavrick prima di nasconderti nel deposito degli autobus.

Stare nascosti verso il veicolo il capitano Frankland offre l'opportunità di guidare.

Se decidi guidare la jeep, vai al 142.

Se preferisci lasciare la guida al capitano, vai al 30.

### 218 (fig. 12)

Suoni nella strada principale, e vedi il sergente Haddel che ti chiama da un deposito di auto usate situato proprio nel centro di Redon. Affretti il passo e raggiungi velocemente il deposito, che una volta, prima del Guerra X, era specializzato nel recupero e nella vendita di macchine usate. Il cartello pubblicitario, ora completamente rovinato, recita pomposamente: "Solo le *piante* trovare i migliori veicoli in commercio". Ma c'è una scritta che ormai suona tristemente antica. Il maggior parte dei camion e delle macchine non sono altro che ammassi di ferraglia inutilizzabile, e tutti i loro hanno pecuniaio e batterie totalmente fuorilegge. Tutti, eccetto uno.



(Fig. 13) Il capitano Frankland ti chiede di dare un'occhiata al motore.

Captano Frankland ha scoperto un vecchio furgoncino Toyota con ancora tutte e quattro le gomme in buone condizioni. Altra il cofano, e quando la raggiunti, nel parabrezza ti chiede di dare un'occhiata al motore, lo sposterai per un po', e, tanto che per la notte completamente scarica e la totale mancanza di carburante, lo trova davvero in buone condizioni.

"Sì, abbiamo trovato un po' di benzina" dice Knorr alzando la tanica, "il che risolve almeno un problema".

"Santo" risponde il capitano, "ma rimane quello della notte: dobbiamo trovare una fonte di energia per scaldarla, in modo da far partire il motore".

Se possiedi un Regolatore Solare, vai al 196

Se non possiedi quest'oggetto, vai al 156

### 219

Con una cartuccia e prendi la mira, pronto a colpire. Ma la cassa in linea con un punto che si trova circa mezzo metro al di sopra dei fari anteriori della moto, e comincerai lentamente a girare il grilletto.

Con la tua età della Tabella del Destino, a sommarla al tuo punteggio totale di MIRA.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 8, vai al 171

Se è 8 o più, vai al 112.

### 220

Il tuo inaspettato ti condurrà al tuo destino. La tua macchina abunda a destra e va a schiantarsi contro la barriera laterale a più di 150 chilometri all'ora, tra-

afferrandosi subito in una palla di fuoco. Con un grido di trionfo, Mad Dog Michigan passa oltre la sua macchina in fiamme, elettrizzato dal pensiero di come riuscirà infine a portare a termine la sua vendetta.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, a meno di venti miglia da Tucson.



### 221

Il naso cade e va rumorosamente in frantumi, spartendosi i tuoi avversari che si tuffano a terra per ottenerne riparo. In quel preciso istante tu e il tuo compagno e catapultate fuori dal fossato e vi marciate a cariche, sempre un po' pigri, con gli occhi ben fissi verso l'arcata nascosta dall'ombra più avanti. Siete a meno di cinque metri dalla salvezza quando inciampi e un'asta di ferro che sbucca dal terreno e cade (giusto) punto di Resistenza, ma quasi immediatamente Kev ti tira in piedi afferrandoti per la caviglia e ti spinge verso l'arcata. Un attimo più tardi un fascio di luce per proprio nel punto in cui eri caduto, indaga per qualche secondo e poi lentamente si allontana.

Aggiungi con parsimonia che il respiro ti torna normale, dieci altri il pilastro e vedi che a tre uomini stanno scrutando proprio la zona in cui il naso è caduto. Credi di non essere stati scoperti comunque al vostro arrivo.

Vai al 288

### 222

La vista della pericola puntata contro il tuo cuore ti unge di terrore, ma allo stesso tempo ti fa reagire istinto. Ti getti a terra nella frangente di secondo prima che dalla camera si scateni l'infarto, salvandoti così da un'arma che si sarebbe probabilmente rivelata fatale.

Nello spazio ristretto del corridoio il rumore dello scoppio è assordante. Sgonfi la testa nel vano tentativo di sfuggirti dalle ondate di quel rimbombo insopportabile. Sei feribondo al pensiero di quanto vicino alla morte ti sei trovato questa volta, e ti alzi felicemente a piedi. Solo per vedere lo spioncino che si richiude lentamente.

Se decidi di fermare la porta, vai al 184

Se preferisci sparare alla scrivania e sei in grado di farlo, vai al 341

### 223

Un'improvvisa qualcosa ti colpisce alla schiena. L'aspetto ti manda dentro a ficchi in giù, e nella sala ti fermi le mani e le gambe contro i muri spuntati: perdi 2 punti di Resistenza.

La pallottola ti ha colpito, ma fortunatamente non sei lito gravemente. È visto lo zaino a salvarti, poiché

il proiettile si è andato a conficcare in una delle assi di pronto soccorso. (Togli un'unità di pronto soccorso dal tuo Reggato d'Azioni. Se non possiedi unità di pronto soccorso, cancella il primo oggetto della lista tra gli oggetti dello zaino.)

Con il fuso corto ti muovi verso la parte anteriore del camion e incominci ad andare Frankland e Kaot, che stanno cercando di togliere i detriti e i salomacci che vi impediscono la fuga. Una pesante trave di legno, che una volta doveva servire a reggere i cavi dell'elicottero, si è incastata tra la ruota e il parafango anteriore del camion. Con il tuo zaino a due ruote si muoverla un po'. Kaot ritorna nella cabina di guida. In parte il motore. Poi, mentre conduce il camion oltre la cima della montagna, tu e il capitano salite oltre il portellone e viitate a bordo del veicolo.

La strada finisce in una sorta di terra desolata, ma che qualche centinaio di metri più avanti si trova un superstrada che corre in direzione ovest. Il capitano abbuca attraverso la finestrella che guarda nell'altre di guida ed esplose in una risata sonora.

"Prendi quella strada e vai verso ovest" dice a Kaot, il quale obbedisce prontamente. Poi si volta verso i sergenti, e osserva: "A quanto pare l'ha avuta vinta, Haskell" ci stanno dirigendo verso Münster."

Vai al 336

336

La punta del piede ti si incastra nella pesante trave di metallo, ma riesce a liberarla e a non cadere. Haskell ti raggiunge, e con un salto vi afferra al braccio

avanzare del camion mentre Kaot fa partire il motore. Avanti dal capanno, riescite a salire a bordo mentre il vostro automezzo prende sempre più velocità.

Vai al 5

235

Segui il lungo fossato fino a quando non trovi un posto adatto per uscire. Risale la scarpata senza alcuna difficoltà, e appena raggiungi il bordo del canale ferma il moto per guardare la nube di polvere che si sta sollevando. Si trova a neanche mezzo miglio da te. Il peso dei tuoi compagni morti ti fa correre un brivido lungo la schiena, ma al certo dura solo un momento. Il motore passa veloce, dopo di che giri la manopola dell'acceleratore e spingi la moto lungo la strada accidentata e piena di sassi.

Vai al 90

236

Usciti di fianco, con un balzo che ti lascia senza fiato. In istante dopo senti un sordo sordo e un rumore di ruote che girano sull'asfalto. La moto ha urtato di nuovo la pompa di benzina ed è caduta su un fianco. Gli lo sguardo appena un tempo per velocità gira: più vicino se stessa e schiantarsi poi contro il muro della stanza di servizio con un boato assordante. Torni ancora qualche reazione da parte di quel folle centinaio, anche se le possibilità che sia sopravvissuto a quell'urto terribile sono davvero scarse. E infatti ce n'è subito che è deceduto. Esclamò da dentro il suo orp: e istanti che doveva causare gli morte al momento della caduta. Una pallottola l'aveva colpito di



(Fig. 14) Il temetico lanciano-cavallo grida di soccorso.

subito mentre stava percorrendo il ponte, e il suo corpo accennandosi sopra il manubrio aveva manifestato in equilibrio il veicolo facendolo così proseguire la sua rotta.

C'è momento un soffio che ci ruba tutto la pelle anche tu, e questo pensiero ti fa venire i sudori freddi. Ti stringi la fronte con il dorno della mano, poi ti alzasti con passo incerto dal cadavere del motociclista e dai rottami del suo veicolo.

Vai al 269

### 327 (Fig. 14)

Al numero dello schianto i motociclisti si fermano, scendono dalle moto e si tolgono i caschi prima di avanzare con estrema cautela verso il bordo del canyon. La vista del rifinito farnante li fa sogghignare indebitamente, e quando trovano il giubbotto di Knott arricchito di sangue scoppiano a ridere e si mettono a ridere tronfamente, come se avessero imparato. Conosci che state morti anche voi, il capobanda comincia a sorridere per ridere a Mad Dog Michigan. Dopo la chiamata ordine ai suoi esecutori di rimontare in sella e di seguirlo a Lordsburg. Solo quando il rombo dei motori è scomparso in lontananza, tu e i tuoi compagni vi arrischiate ad uscire dal vostro nascondiglio e vi mettete in cammino lungo la Superstide 60 verso sud.

Tu solo si è alzato solo da un'ora, ma la tempesta si apre già i quaranta gradi. La prospettiva di trascorrere una giornata camminando in quel deserto bruciato in mezzo crocchi del sole è decisamente scoraggiante, ma ad essere addirittura pericolosa, e così, quando

scorgere gli edifici della città di Rodco brucchiare in lontananza, decidete di mettervi alla ricerca di un mezzo di trasporto appena ci sarà arrivati.

La strada attraversa proprio il centro della città abbandonata, dividendola in due parti all'incirca della sua lunghezza. Un negozio di mobili abbandonato segna l'angolo della strada principale, ed è proprio qui, all'ombra delle sue imposte, che vi fermate a riposar. Ora devi bere una razione d'acqua, oppure perlustrare i punti di Rottazione.

Una volta recuperate le energie, il capitano Fratelli e il sergente Maskil vanno a controllare una parte della città, mentre tu assieme a Knoti controlli l'altra. Avete bisogno urgente di trovare un veicolo che vi possa portare fino a Tasson.

"Ci vediamo qui tra mezz'ora circa" dice il capitano, quindi consiglia di controllare la parte est o la parte ovest della città.

Se decidi di controllare la parte est, vai al 196.

Se invece decidi di controllare la parte ovest, vai

226

Riesci a colpire l'uomo nella parte alta del petto, ti vedi cadere all'indietro. Va a sbattere contro la parete opposta, rialzato e cade in ginocchio a terra, mentre intanto cerca di non abbandonare la presa della pistola. È ben deciso ad ammazzarti, ma mentre vedi di sollevare il mirino le ultime forze lo abbandonano. La morte gli toglie ogni possibilità di vendicarsi di

te da sotto il tavolo in tempo per vedere il cinghiale via attraverso la porta aperta. Sai che il rumore dello scotto avrà sicuramente messo in allarme i compagni del tuo avversario, non perdi un solo secondo e ti dai immediatamente da fare per fermare l'apertura della finestra. Abbandoni l'edificio attraverso le scale antierogando.

Vai al 128



129

Si che se ne gozzano per riparazioni di radio e televisori, esso però sembra una bottiglia di roboracchio dopo un viaggio. Il pavimento e i banconi sono pieni di pezzi di attrezzature elettroniche che molto probabilmente una volta, durante il periodo del boom delle comunicazioni che caratterizzò la fine del secolo in tutto il mondo, venivano considerati i migliori nella specie. Ora quei prodotti giacciono sotto un manto di polvere dopo-bomba, e sono completamente inutilizzabili.

Fai qualche tempo a ciondolare tra quegli aggruppamenti e quando non senti un trasmettitore Radio CB ancora funzionante. Se decidi di prendere quest'oggetto, ricordati di modificare di conseguenza il tuo loggino d'Azione.

Vai al 245.

Non passa molto tempo, e finalmente l'Aurora Federale numero 10 appare all'orizzonte: una striscia color arancione illuminata dai raggi riflessi del sole che sta tramontando. Quando raggiunge la zona d'ascesa, Knots prosegue fino a raggiungerla in carreggiata e si ferma, per dare l'opportunità al capitano Fraakland di ispezionare la superficie dell'asfalto: le tracce di pneumatici sono chiaramente visibili sul polverino, il che significa che il convoglio deve essere passato da lì nella stessa ora. La scoperta vale molto piacere, e conferma il fatto che il gruppo di camion e automobili con i quali viaggia il vero gruppo è riuscito a uscire da El Paso senza incidenti gravi, adesso la speranza di rintracciare presto a Kane e agli altri diventa più forte.

Continuando per sette miglia verso ovest, qui, a nord di un miglio fuori dall'autostrada, sorge una cittadina isolata. Vedi delle tracce fresche di pneumatici che si allontanano dalla strada e si dirigono verso la città. Riesci a distinguere quelle tracce molto chiaramente, e capisci di cosa si tratta. Sei certo di non sbagliare: quelli sono i segni delle gomme della tua spider.

Se desideri domandare al capitano Fraakland il permesso di seguire quelle tracce, vai al 137.

Se preferisci rimanere in silenzio, vai al 33.

Freni bruscamente, e il bolide di Mad Dog Macquis ti taglia la strada proprio davanti andandoci a schiantare contro la barriera con uno scricchiolio di gomme. La macchina striscia lungo la barriera a più di 150 chilometri all'ora,

senza all'ora, e dal paraurto vedi schizzare via pezzi di metallo e scintille incandescenti. Rullanti e superi del Dog sulla destra, poi dai gas alla tua spider, sottrai la corsa di liberarsi dalla barriera di cemento.

Vai al 12.

Su barriera formata da rottami di automobili, costruiti uno dietro l'altro, ostruisci l'entrata della città. Capisci che al di là di quell'ammasso di ferraglia la strada si mette in mano alle bande di desperados. Sei due litri alla strada vede parcheggiare più di una decina di auto, con accanto due o tre banditi che giocano silenziosamente all'ombra.

Trovi mai gli interessi tanto facili: il controllo di questo posto è esercitato da Dio?? rifletti ad alta voce.

Strategicamente parlando è un posto molto importante" spiega il capitano. "Controlla l'unica strada di montagna che attraversa il confine e arriva nel New Mexico".

Il capitano chiede al sergente Haskell la sua cura popolare, e dopo averla studiata continua: "La città è chiamata Columbus. Se vogliamo raggiungere Delong in tempo dobbiamo per forza fornire questo unico servizio. Altrimenti non ci resta che percorrere la strada molto più lunga seguendo la Superstrada 9, quella che porta a Mimbres. Se decidiamo per la Superstrada 9, dovremo cercare di ricongiungerci al convoglio da qualche altra parte: per esempio a Lordsburg, o a San Simon. In ambedue i casi la situazione è decisamente rischiosa".

Proprio a causa dei pericoli che vi attendono, il capitano mette a votò la decisione. Lui e Kaori optano per il percorso più lungo, mentre il sergente Hazel è favorevole al percorso più breve e diretto, il che implica ovviamente un attacco alla barricata appollinata del fattore sorpreso. Tutti aspettano di sentire con orgoglio la

Se sei favorevole all'assacco diretto contro il liceo stradale, vai al 342

Se invece sei della stessa opinione del capitano e di Kaori, e preferisci quindi aggirare Colambus, vai al 177.

### 130

Vi trovate in quella che sembra essere la sala riunioni di una comunità di ridotte dimensioni, ma molto ben equipaggiata ed estremamente efficiente. Una pila d'aria condizionata è in funzione in un angolo, accanto a una libreria stupefacente di classici di letteratura, di dischi e video casetti. Vedi anche delle batterie industriali che forniscono l'energia alle luci del soffitto, un generatore a mano, un ricevitore a onde corte, un radio, e un set di segretariato e giardinieri hi-fi, un schermo-cinema fotografico fissato sulla parete, un computer e un V.D.U., una cassetta di pronto soccorso, i farmaci e alcune parti ricche di altri beni essenziali di conforto.

Da fronte alla porta dalla quale sei entrato vedi un tavolo, proprio nell'angolo della stanza, dalla quale una rampa di scale scende nel buio di un'altra stanza, situata esattamente sotto a quella in cui ti trovi. La indichi con la mano, e Kaori fa cenno di aver capito.

Ravvicinati insieme agli scalini, con la arma pronta che fuoco.

Se il tuo punteggio totale di intelligenza è meno di 1, vai al 129

Se è 3 o più, vai al 77

### 134

Lasci una nervosa occhiata alle tue spalle mentre i raggi si fanno sempre più vicini. Allora li vedi, due uomini che digiunano i denti e avanzano lasciando il terreno lungo la Montana Road; due uomini della tonda rovesciata li seguono da vicino. Uno di loro ha la mano su un mitragliatore, l'altro una potente torcia.

Cominci a temere il peggio, quando all'improvviso uno dei tuoi l'edge della carne e cominciano a tirare in quella direzione. I due uomini impazziti, ma prima di riuscire ad allontanarsi da quel delirioso bocconcello tu e Kaori avete ormai raggiunto la porta di un edificio in rovina. Scivolate silenziosamente all'interno, sfidando l'oscurità e la polvere riuscite a scoprire un uscita sull'altro lato dell'edificio e potete così fuggire prima che i vostri nemici abbiano la possibilità di seguirvi.

Vai al 83

### 235

Il sforzo di mantenere il controllo, ma il manubrio ti sfugge di mano e perdi l'equilibrio. Prima che tu riesca a riprendere la ruota anteriore si inclina, e viene travolto in avanti oltre il fuso anteriore, con un forte urto strisci nel fondo del canale coperto di ghiaia.



Estrai un numero dalla Tabella del Destino (un gioco che 0 equivale a 10). Aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Questa volta al posto di 0 usi il numero che hai appena ottenuto.

Se dopo queste operazioni sei ancora vivo, vai al 307.

### 304

Ti svegli di soprassalto e vedi la mano per affermare la tua esatta, percepisci istintivamente che c'è qualcuno che non vi.

"Presto, in piedi!" sussurra il sargento. "Ci sono per un vista!"

In un attimo siete tutti perfettamente svegli, pronti a considerare la situazione nei minimi dettagli e ad affrontare il pericolo. Una colonna di veicoli sta entrando in città, i fari coperti ma ancora perfettamente visibili nell'oscurità. Ci sono parecchie macchine e veicoli a quattro ruote, ma per la maggior parte si tratta di moto. È un convoglio sereno.

Macchine e moto penetrano in città e si fermano un dietro all'altro in mezzo alla strada principale. Senti anch'essi seguendo le tracce lasciate dal convoglio: le ruote nere, e sono state proprio quelle tracce a condurvi dritti dritti a voi.

Una Range Rover passa accanto ai veicoli allineati, si ferma, e ne vedi uscire un uomo: un'esplosione di odio fa fuoco gli sciatti negli occhi. Un berretto con lungo la schiena nel momento in cui riconosce i line-

enti di quel volto: quell' "uomo" è Mad Dog Michigan/ l'età degli orfani, e immediatamente gli uomini montano dalle moto e dagli altri veicoli e, muniti da loro potentissima, incominciano a controllare gli edifici circostanti.

"In questa parte" ingiunge il capitano Friedland a sua voce. Knots, Harbels e tu lo seguite su per una scala di scale che porta sul tetto. Vi accovate dietro il parapetto che lo circonda e osservate con estrema cura attraverso una fenditura, per vedere cosa succede nella strada di sotto. Gli uomini di Mad Dog sono leggerissimi, vanno avanti e indietro e illuminano completamente la strada con i fasci di luce delle loro spari. Ha cominciato a sperare che non vi scopriassero, quella senti un rumore che ti fa aumentare violentemente i battiti del polso.

Vai al 364

### 337

Non incisi a scendere verso il seminterrato mentre sei su per le scale fino al pianterreno del primo piano, da qui si diparte un corridoio che ti addentra nell'oscurità. Alla tua destra c'è una porta leggermente socchiusa sulla quale vedi una targhetta di legno con su scritto molto sbiadita, ma riesce ancora a distinguere le parole. La Gestapo di El Paso: redazione: l'età e le voci di fronte una grande sala impolverata e un disordine, con delle scrivanie e dei terminali di computer. Un'indicazione di uscita di sicurezza sfiora la tua attenzione. È fissata sopra la finestra della porta opposta della stanza.

Un rumore proveniente dalle scale ti fa sobbalzare e arretrando qualcuno. Ti fai frettolosamente strada nel labirinto di scrivanie, cassettiere e armadi ma quasi arriva all'uscita di sicurezza scopri che è chiuso. Un fascio di luce illumina il vano della porta, e solo dopo tanti il tipico rumore di un cane che frega il muso fuma nel corridoio.

Se decidi di rompere il vetro della finestra e tentare la fuga di lì, vai al 163.

Se invece preferisci meglio nasconderti tra le scrivanie, vai al 9.



## 238

Esamina il terreno attorno al corso d'acqua e vedi un'abbondante e rigogliosa vegetazione, del muschio e della impronta di animali nel terreno umido: soffice. Non ci sono foglie morte o rami marci, ciò significa che la fonte non è contaminata.

Ora che sei sicuro che non è pericoloso attingere da quella sorgente, riempì la bottiglia e ti reinfreddi nell'acqua limpida e pulita; recuperi 4 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al 189.

La tribuna per gli spettatori vi offre sufficiente copertura, e potete sistemarvi proprio di fronte al camion scheggiati sulla pista senza essere visti. I minuti passano lenti, ma dovete aspettare il momento giusto per mettervi a ruotolare al circuito e piazzare la mine. L'organo Haskell e il capitano colgono la prima occasione e raggiungono la pista senza essere scoperti. Si nascondono dietro ai loro cannoni e subito dopo ti fanno cenno di raggiungerli il più velocemente possibile. Passano quattro lunghi minuti prima che si presentino il momento opportuno, e ora quasi per rinuncia, ma sono che vi presenta l'occasione appropriata e ti scappa di corsa verso l'obiettivo. Ti trovi a un paio di metri dal veicolo quando uno dei blindati si accorge all'improvviso proprio davanti: lo scontro sembra inevitabile.

Suma al tuo punteggio totale di Intelligenza i punti di Agilità che possiedi. Ora estrai un numero dalla teca del Destino e aggiungilo al numero che hai appena ottenuto dalla somma dei punteggi precedenti.

Se il numero risulta il meno di 9, vai al 122.

Se va da 9 a 13, vai al 204.

Se è 14 o più, vai al 333.

## 340

Guarda attentamente il serbatoio fortissimo che si addormenta e scomparire tra i pini nel lato opposto della radura. Fallo profondo respiro ed esci di corsa dal folto degli alberi cercando di muoverti il più velocemente possibile, per quanto le tue gambe affaticate te lo permettano.

Se affaccia nel mezzo della radura, quando ancora una volta il profondo silenzio che aleggia nel bos viene infranto dal rumore di un'arma da fuoco.

Esrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai all'8.  
Se va da 4 a 9, vai al 100.

### 241

Vedi che il killer entra da una finestra un curioso e senza forma di busca e lo muratura in una scuderia dove si trova davanti alla stalla. Poi solleva un paio di lena che portava appeso al collo, e che assomigliava a qualcosa come un buscocco da campo. L'uomo ripone le grosse lena all'altezza della visiera e inizia a ripulire a tutti della casa circostante. È una cosa piuttosto strana: le cose sono tutte abbastanza vicine, e sicuramente non c'è bisogno di un buscocco per vederle se c'è qualcuno sul tetto.

Per dirlo le lena verso il basso, e si mette a controllare le finestre al pianterreno del tribunale. Ti si gira improvvisamente il sangue nelle vene, quando compri di che quel tipo non sta usando un normale buscocco: quelle sono lena sofisticatissime, che si fissano all'oggetto intensificandone al massimo l'immagine.

Ti ritiri immediatamente, ma temi che il killer ti abbia già individuato. Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 3, vai al 179.  
Da 4 a 9, vai al 327.

### 242

Appena il muso colpisce il terreno balzi fuori dal bosco e ti metti a correre, rimanendo accovacciato, con l'arcata dorsale nell'oscurità dietro davanti a te. Hai percorso solo qualche metro quando senti un forte rumore proveniente dalla strada di sopra. Una luce sboccando all'improvviso e subito dopo un fischio che viene perseguito verso il basso del garipetto della strada. La luce si sta lentamente muovendo proprio verso di te.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommallo al tuo punteggio totale di Agilità.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 9, vai al 8.  
Se è 9 o più, vai al 76.

### 243

Si dirige verso la porta di fronte a te, sollevi il chiodo e spingi dolcemente la porta: ma vedi subito che non si muove di un solo centimetro. Prima che una donna dall'interno, ma poi non che è scatta rispetto al suo di legno su cui è fissata, e capisci che è semplicemente incrociata. Un calcolo ben eseguito, e la porta impallina.

All'interno vedi un grande letto di legno di pino con un copripetto di pelle di coniglio. Ai piedi del letto c'è un appendiabiti dove sono appesi alcuni abiti da uomo e da donna. Vedi anche un tavolino poco più in là, e sopra, accuratamente sistemate, una serie di sfidati fotografie di famiglia. Racconti un ripostiglio dietro alla porta, e trovi una sedia sdraiata e un cuscino.

Dopo aver scoperto cosa nascondavano le due porte sul lato del pendente, Inaci ha deciso di scoprire cosa c'è dietro alla terra, quella in fondo.

Vai al 32

344

Il camion colpisce la barriera di macchine con un forza spaventosa, che fa tremare violentemente il terreno. Il veicolo accalora e si fa strada attraverso la linea di difesa nemica, e al di sopra del rombo del pesante motore muscia e scotter le voci infestate di nemici e il minaccioso "clique" delle armi che vengono caricate. D'un tratto inizia il concerto dei facili e dei rullagliamenti e cominciano a fischiare i proiettili, che trapanano con facilità il telaio di copertura del camion e rimbombano contro la struttura metallica che lo sostiene. Una scheggia di ferro ti grida in pelle, ma non subito altre forze.

Ora Haskell si trova accanto al portellone posteriore, sta rispondendo al fuoco dei franchi che stanno a guardia della barriera, osteggiandoli a raffica a un per sparare dal suo tiro micidiale. Ti muovi per unirli a lui, ma un istante dopo percepisci che il camion si rallentando. Ti basta un'occhiata oltre la spalla a direzione della cabina di guida, e capisci il perché.

Vai al 7

345

Sai che non avar trancurato nulla che potesse essere di qualche utilità, lasci il motore di radio e torni al moto. Prima di riaccendere il motore controlla il sistema di raffreddamento: le aliare sono molto calde, il

de agrefia che la mancanza di olio sta surriscaldando il motore. Poi ripartire la moto spingendolo lentamente che costerà a funzionare abbastanza a lungo da permetterti di raggiungere il convoglio.

Vai al 50

346

Tuo bersaglio è vicino, ma i compagni scabbati del fronte rendono molto difficile tenere ferma la canna della carabina per puntarla contro il nemico. Non devi a prendere la mira con sicurezza e un contatto che fuoco nella zona più buia, proprio sopra alla prima linea anteriore della moto.

Fora un numero dalla Tabella del Destino, e sottrailo al tuo punteggio di Mira.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 12, vai al 57.

Se è dodici o più, vai al 112.

347

All'interno dell'Ufficio Postale Fara è densa di polveri, e mentre esamini l'entrata quasi non riesci a respirare. Non trovi molti oggetti che possano esserti utili, solamente un orologio e un portacarte di spago. Se desideri tenere con te questi oggetti, ricordati di modificare il tuo Registro d'Azione.)

Lasci l'entrata per esaminare un piccolo ufficio che aveva il vicino. Sei appena entrato quando una vocina accigliata ti si presenta davanti agli occhi: un oboista, con ancora addosso dei vestiti stracciati, sta a dire a quelli che una volta erano i loro posti di

lavora, e sono tutti e tre riuniti nelle viscere dei loro computer. Quel macabro spettacolo si svolge, e quando senti Keri chiamarti dal retro dell'Ufficio Postale, non indugi un attimo di più.

Vai al 119.



246

Porta il manto all'altezza della spalla e mani contro il capo della banda, cercando di agguantare le polivide che rimbalzano contro il pannello posteriore del camion. L'uomo ti vede per un attimo spintore gli occhi, per la paura di vedere addosso la cassa del tuo Q-12, poi inizia a indietreggiare, ma prima che riesca a nascondersi tira il grilletto e apre il fuoco.

Somma al tuo punteggio totale di Miss i punti di Resistenza che possiedi in questo momento.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 7, vai al 99.

Se è 7 o più, vai al 296.

249

Ti trovi a pochi metri dal fogliame più fitto: questi senti scheggiare uno spazio, e immediatamente un dolore lancinante ti esplose nella tempia destra. Sei mazzi a terra, ma ben presto il dolore scompare per

scaricarsi su un torpore che ti annebbia la vista e sottrae ogni energia dal tuo corpo. Un orribile dolore di dominio ti assale: ti sforzi di rimanere sveglio, ma è una battaglia che non puoi vincere.

La morte e le tue missioni si concludono tragicamente qui, nelle Pindogosa Mountains dell'Arizona.

250

Avanza cautamente lungo le strade di Ciudad Juarez, passate accanto ai negozi in rovina del Frontal Shopping Center, e vi dirigete verso il Juarez Race Track, il celebre casinò di Ciudad. Il capitano England conosce molto bene questa città di confine, ed è quasi certo che Mad Dog Michigan farà arrivare il carico di esplosivi nel famoso circuito di corse per cui che Mad Dog e Santiago - il capo della banda sconosciuta - hanno scelto il loro quartier generale: le dimissioni e la posizione strategica della pista la rendono estremamente adatta ai loro scopi.

Da pazientemente la guardia, appostato tra le rovine rovinose di un caffè situato esattamente di fronte all'entrata del della pista di corse, mentre il capitano si impegna a formulare un piano d'azione. Mentre osservi il via e va di uomini che entrano ed escono dal quartier generale della banda devi sia rigare un Posto, oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Vai al 100.

251

Si muove velocemente verso il casinò, quando che la posizione del tuo attacco lo colga impreparato e lo sorprenda, ma il tuo avversario ti vede arrivare con la



(Fig. 15) L'automobile si allontana, e nello specchio retrovisivo si vede l'avvicinarsi del guidatore.

ole dell'occhio, e così quando gli bulbi sfiorano e con il primo colpo ha riesce a scannarlo. L'uomo si tocca il piede, e vedi subito lo scintillio dell'acciaio brillare nella sua mano destra.

**Resistenza**

**Combustibilità 16**

**Resistenza 24**

Se vinci il combattimento, vai al 192

**252 (fig. 15)**

Si corre ormai a cinque miglia da Benson quando allo specchietto retrovisivo non si distinguono più una nuvola di polvere che si muove. Lo dici subito a Kate, che si volta a guardare.

"Togliamoci stacca. Ce ne sono moltissimi" ti dice. "Mi sembrano circa venti moto, e non sono soli: sono dietro a una macchina... beh, almeno credo sia una macchina da quattro ruote". Kate continua a guidare per qualche minuto e poi aggiunge: "La cosa non mi pare, Mark, non mi piace affatto. Cerchiamo di girare, perché non ho proprio voglia di saltare quei bui".

Fatti immediatamente il piede sull'acceleratore, fino a che la tua macchina non raggiunge i 150 chilometri all'ora. "Il gruppo di moto sta rimanendo indietro, ma la macchina ci sta per raggiungerci" grida Kate, la tua moto si sente appena al di sopra del rombo del motore.

Fatti attraversando un ponte al di sopra di un corso d'acqua conosciuto con il nome di Pantano Wash, quando vedi la macchina nello specchietto. È nera, a forma di proiettile, e nella striscia allungata è mis-

rita la copertura del posto di guida, e anche una ton-  
da di legno raggiante dipinta sul cofano. Il bolide si av-  
vica pericolosamente, si trova a meno di venti metri  
dalla tua macchina quando riesci a scorgere il vol-  
giungente del guidatore; un brivido ti corre lungo la  
spina dorsale quando riconosci i lineamenti di Mad  
Dog Mustang.

Kate scende la sua pistola, ma prima che riesca a  
premere la leva senza partire dei colpi di mangia-  
noie, e vedi nello specchietto retrovisore delle scintille  
di fuoco esplodere dal cofano anteriore del bolide di  
Mad Dog. I proiettili, di grosso calibro, colpiscono il  
tuo parafrangente posteriore, la forza del loro impatto e  
l'alta velocità alla quale state viaggiando fanno sbal-  
zare la spina.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e somma-  
lo al tuo punteggio di Guida.

- Se il numero che hai ottenuto è meno di 7, vai al  
41.
- Se va da 7 a 10, vai al 161.
- Se è 11 o più, vai al 311.



283

Sferra un colpo mortale al tuo nemico, ma simulta-  
neamente ti trovi davanti il suo compagno, il quale è  
punta in faccia il fascio di luce di una torcia poten-

te. Per un attimo rimani completamente accecato,  
e immediatamente l'istante ti raggiunge la posizio-  
ne giusta per difenderti, mentre fai balza contro di te  
impugnando una mazza da baseball e con l'intenzione  
di fracassarti il cranio.

Babe Ruth

Combattività 15

Rossicchia 25

La tua momentanea cecità, e la stanchezza che senti a  
causa del combattimento che hai appena sostenuto,  
riducono la tua Combattività di 2 punti per la durata  
dello scontro.

Se vinci il combattimento, vai al 310.



284

Sei un altro sperto scheggiare tra le montagne, e la  
pura ti serve lo stomaco. Corri in avanti disperata-  
mente, quasi aspettandoti di sentire il dolore di una  
lotta mortale, ma fortunatamente il proiettile ti man-  
ca, e ti va a conficcare nella corteccia di un pino a  
meno di dieci metri da te.

Raggiungi gli alberi e ti getti a terra, completamente  
non fuso per lo chocco e la paura. Mentre sei disteso

tra l'erba e combatte contro al senso di nausea che sta risalendo. Kneit ti raggiunge e ti tira per la manica.

"Avremo più possibilità di circoscolare se entrano di più nella foresta" dice con tono di voce ancora tremante. Poi cammina di sì con il capo e ti afferra il segugio, mentre il sorriso si addensava nella foresta, camminando sugli agili di pino e il muschio color verde scuro che copre il terreno e le radici degli alberi.

Vai al 189

188

I banditi ti sembrano troppo scossi per prenderti loro in mira, così ti metti a ridere con disprezzo quasi vedi che si preparano ad aprire il fuoco contro il camion. Ma purtroppo sono armati di carabine d'assalto M-10 ad alto potenziale, fionde di mira telescopici, e sono tutti e tre esperti tiratori.

Una scarica micidiale di proiettili ti disegna una linea orizzontale di ferocità sul petto, e ti fa proiettare all'indietro. Stetti contro la cabina di guida ma non senti alcun dolore, perché due dei proiettili ti sono passati dritti nel cuore. La morte è istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, sulla Superstrada numero 9.

256

Ti svegli qualche minuto dopo l'alba, di nuovo a forma smagliante dopo dieci ore di sonno ininterrotto, recuperi 4 punti di Resistenza. La barricata che avevi costruito la sera prima è ancora intatta, la senti e ti prepari a esaminare il piano di sopra. Nulla è sta-

to nel corso della notte, il che ti fa pensare che, almeno per il momento, sei riuscito a sconfiggere il tuo inseguitore.

Per un'abbondante colazione ti prepari a ridare lo sguardo e a controllare la moto. In una tasca trovi sempre un sufficiente per riempire il serbatoio, però sei faticato a trovare del lubrificante. Il livello dell'olio della moto è molto basso, e puoi soltanto sperare che riesca a condurti fino a Tucson prima che il motore si defletti.

Dopo aver studiato la carta geografica, monti in sella, con un moto, e ti avvi lungo la strada in direzione est attraverso le *Swisholm Mountains*. Mentre segui lungo la strada, completamente deserta, la freccia bianca ti scompiglia i capelli ti dà una sensazione generale.

Dopo aver percorso più di venti miglia, arrivi in una grande città all'estrema delle quale un cartello dice:

## GLEESON DÀ IL BENVENUTO AI GUIDATORI PRUDENTI

Se decidi di fermarti in questa cittadina di montagna, vai al 64.

Se preferisci attraversarla senza fermarti, vai al 30.

257

Lasci il corpo dell'uomo sotto il camion e lo salti di dietro la ruota posteriore. Poi sposti lo sguardo verso l'altro camion. Il capitano ti fa segno di posizionarti la mano a contatto. Aggiusti il pesante congegno con il carburante polveroso e togli la sicura al detonatore.



ione. Ancora una volta il capitano ti fa segno, e ancora una volta obbedisci al suo comando premendo il pulsante del timer. Appena senti l'orologio che comincia a ticchettare, chiudi lo zaino e scatti verso il cancello su cui è salito Kaci.

Frankland e Haskell si uniscono a te: il capitano sta comandando qualche metro più avanti, mentre ti segue, che aveva dovuto piazzare due esplosivi, è un po' più indietro. Kaci si intravede nello specchietto retrovisore e mentre salpi in moto, facendo uscire un fumo denso dal tubo di scappio. Il capitano raggiunge la prima posizione del veicolo e salta dentro, proprio nel momento in cui due banditi si accorgono della vostra fuga e incominciano a gridare per dare l'allarme. Vieni distratto dalla loro urla, e così non ti accorgi di una pesante scatola pochi metri davanti a te.

Ecco un numero della Tabella del Destino e scattiamo in punti di Agilità:

Se il numero che hai ottenuto è meno di 10 vai al 147.

Se è 10 o più, vai al 114.

## 158

La strada sale verso un passo, oltre al quale si trova un pendio coperto da un verde manto di pini. Racci ti condurrà il veicolo con grande abilità, ma presta orecchi che una donna ha parzialmente bloccato la strada circa 50 metri dalla punta. Il tuo amico ti suggerisce di non fermare bruscamente, perché potresti far slittare la jeep, cosicché l'unico con che ti resta da fare è girare attorno all'automobile

di pietra senza rallentare. La tua tattica funziona, passi accanto al macchio di pietra senza nemmeno sfiorarla, ma sfortunatamente nel ridurre lo sterzo senti dentro un manto isolato, e la jeep si blocca bruscamente.

"Gli ingranaggi del cambio si sono bloccati" dice il capitano Frankland con tono scoraggiato, mentre riprende il dialogo: "Non riusciamo a fare un metro di più con questa jeep".

La situazione non è della più allegra: i banditi possono impadronirsi da un momento all'altro, e si catturerebbero sicuramente adesso che la jeep è fuori uso. All'improvviso ti viene in mente un'idea che potrebbe impedire le vostre trappole: dovete dare fuoco alla jeep e farla cadere nel profondo canyon che fiancheggia questa parte della strada, così i banditi penseranno che siete rimasti uccisi in un incidente mortale. Gli dei ascoltano le tue parole e ringraziano che valga almeno la pena tentare. Incominciate a preparare la jeep, la spingete fino al bordo del canyon, e poi date fuoco a uno straccio che Haskell ha bagnato di benzina. Appena il fuoco alla macchina, la spingete un'altra volta verso il baratro e la fate precipitare dolcemente. La jeep si schianta trenta metri più in sotto, e dopo aver sentito il fragore dell'esplosione capite che i vostri avversari si stanno avvicinando; subito avete a nascondervi dietro in massa. Per fare apparire il tutto più realistico, Kaci lascia cadere il suo giletto sporco di sangue al bordo della strada, poi corre a nascondersi anche lui, e un istante dopo appare la prima moto.

Vai al 227.

Ti getti a terra stringendo i denti per non gridare di dolore, una violentemente contro le pareti curve, appuntate graffiando i palmi delle mani e le ginocchia (vedi 2 punti di Rassicurati). Kaeli segue il tuo esempio, il fascio di luce delle torce passa sopra i vostri corpi immobili senza però fermarsi. Indaga quale essere un po' più in là e poi si allontana.

Percorrete lentamente i recin che restano visibilmente silenziosamente. Quando tutte due siete ormai vicini alla vista dei serbatoi, aspettate che il respiro e i ritorni di nuovo regolarsi e poi osservate oltre il pilon per verificare se la zona è deserta. I tre uomini della banda aquatica stanno ora controllando il ponte in cui la pietra è caduta. Certi di non essere stati visti, ritirate il vostro equipaggiamento e proseguite il cammino.

Vai al 265

Kaeli lascia un grido di trionfo quando vede che Mad Dog non riesce a mantenere il controllo della macchina, la quale ti taglia la strada e va a sbattere contro la barriera centrale. La macchina striscia lungo la barriera a più di 150 chilometri all'ora, mentre scocchia e schiagge di acciaio schiacciano via dal paracaricatore. Sganciati dall'acceleratore e sorpassati il tuo avversario sulla destra, facendo correre la tua formidabile macchina mentre lui cerca ancora di liberarsi dalla potente presa della barriera.

Vai al 12

Il concorrente intenzionalmente se quella zona del bosco che ha scritto come tua destinazione. Prima a quel che ti aspetta solo qualche metro più avanti, a questo momento un percorso quei pochi metri, e senti un brivido di paura correrti lungo la schiena.

Le possibilità che il killer non ti colpirà sono davvero tante, ma per smentire le tue chances di sopravvivenza devi per forza cercare di disarmarlo.

Se possiedi una granata, vai al 191.

Se possiedi un razzo di segnalazione, vai al 338.

Se non possiedi nessuno di questi oggetti, vai al 56.

Il dollaro d'argento cade sul terreno polverinoso, rotola via se stesso, e poi si ferma! indica testa.

"Oh, ragazzi è deciso" dice il capitano Frankland abbandonando a raccogliere la moneta. "Si punta dritta su Columbus. Sargento, tu e Kaeli andate a vedere se riuscite ad applicare al paracaricatore qualche elemento di protezione, mentre Mark ed io cercheremo di isolare delle posizioni di combattimento nel deserto."

"Non credo che avremo il tempo per farlo, signori" dice Kaeli in tono allarmato. "A questo punto gli agguati di Mad Dog stanno per raggiungerci". Indica con la mano verso la strada da dove siete arrivati, e vedi una strada polverosa di inequivocabile aspetto da avvicinarti da sud.

"Transizione!" esclama Frankland. "Dobbiamo andare in fretta. Salite a bordo, ragazzi. Abbiamo un



appuntamento a cui non possiamo mancare, e dobbiamo arrivare in tempo!"

Via al 128.

163

Attraverso le fessure osserva il continuo variare di nero mentre estrae dalle borse della cella un fascicolo, dopo aver sollevato la visiera del casco integrale, se lo porta agli occhi. Dopo qualche secondo si ingitocchia ancora alla rete e appoggia i gomiti sulla cella per non la visuale più ferma e controllare meglio il nuovo circostante. Non ha alcun dubbio sta cercando:

Via al 200.

164 (Fig. 16)

Nelle grida simili a ululati, feroci e piene allo stesso tempo, echeggiano da dietro l'edificio gli uomini della banda hanno trovato il carcere. La notizia viene portata a Mad Dog, e lo manda immediatamente su una le fare: "Sono qui, lo so!" grida come un pazzo: "Scornate! Scornate, lo detto! Li voglio morti!"

Corrono lungo la strada principale agitando il pugno a una verso le case ai lati della strada, urlando verso tutti: uomini e gridando vendetta. L'edificio in cui vi trovate si riempie immediatamente di uomini, e quindi aprite subito una via d'uscita.

L'uscita anticendio non vi offre alcun aiuto, dal momento che la scala di propria sulla strada principale. C'è un'unica via d'uscita: saltare sul tetto della sua accanto, che però si trova a più di tre metri di altezza. Dopo aver bloccato la porta che conduce al

(Fig. 16) Sta cominciando in e più, agitando i pugni e pronunciando varie frasi da minaccia.

lotta per isolare l'ultimamente i vostri avversari, il capitano si guarda verso la fuga. Gli altri lanciano le armi e gli corrono dall'altra parte, saltano e afferrano e salgono sull'altro tetto. Sua prendendo la racchetta quando senti un crepitio di arma da fianco, vedi i centomila saltare e la porta esplodere.

Somma al tuo punteggio totale di Agilità i punti di Resistenza che possiedi (ignori gli eventuali punti di penalità dovuti agli oggetti dello zaino che possiedi). Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e aggiungi alla somma precedente.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 18, vai al **48**.

Se va da 19 a 22, vai al **349**.

Se è 23 o più, vai al **120**.

### 365

I raggi si fanno più forti. Poi improvvisamente li vedi due minatori feroci, che avanzano lungo la Mountain Road frantumando il terreno. Due uomini della banca avversaria li seguono da vicino. Uno di essi stringe le mani un'altra, e l'altro ha una torcia potentissima.

Uno dei suoi fissa l'odore della carne e si dirige voracemente verso di essa, ma l'altro ignora il compagno e continua a trascinare l'uomo che lo porta al punto di fuga proprio verso il tuo nascondiglio. La banca ti vede e si comincia ad ribellare ribellamente, rivelando così la tua presenza al suo padrone.

"Vii, presto!" sussurra. "Ci hanno visto!"

Kash aumenta la velocità, e tu lo segui aprendo lentamente le mani e raggiungendo un rifugio po-

na che i tuoi avversari aprono il fuoco. Nella lotta il vostro inseguitore lascia cadere la torcia, e prima che tuca a raccoglierla e riacenderla, stendi a seguire Kash attraverso la porta aperta da un edificio in rovina.

Abbiamo più possibilità di salvarci se ci dividiamo? Sei gettando un'accesa cordona alla tua spalle, facendo il raggio di luce che filtra dalla finestra. "Ma senti - ci vediamo al posto, come d'accordo?"

La torcia illumina la stanza e sufficientemente per permetterti di distinguere due possibili uscite: una scala che porta al primo piano, e un'altra che conduce al seminterrato.

Se decidi di salire le scale che portano al primo piano, vai al **237**.

Se invece preferisci scendere le scale che portano al seminterrato, vai al **28**.

### 366

La frusta improvvisa di adrenalina ti elettrizza i riflessi: ti getti immediatamente a terra, un attimo prima che dalla cucina dell'arma si scateni l'inferno. Ti salta addosso da un colpo mortale, ma non riesci ad evitare di insediare comunque ferito. Cadi a terra, e uno dei giocatori si procura una ferita di striscia alla testa, piuttosto seria: perdi 4 punti di Resistenza.

Istante per il pensiero di esser scampato alla morte in un pelo, ti alzi faticosamente su piedi appena in tempo per vedere lo spioncino chiudere bruscamente.

Se decidi di buttare giù la porta con un calcio, vai al **186**.

Se decidi invece di sparare alla scrivania, e sei a grado di farlo, vai al 344.

**347**

Spari rapidamente, e uno degli assalitori cade all'indietro fuori dal camion, oltre il portellone posteriore, ma prima che tu riesca ad affrontare anche il suo compagno, quest'ultimo salta dentro il camion e ti sferra a tu per tu. Ti debba disperatamente cercando di liberarti, ma la tua arma ti è stata strappata di mano, e prepari quindi ad affrontare un combattimento corpo a corpo.

**Guerra**

**Combattimenti 1**

**Resistenza 36**

A causa della rapidità dell'attacco, non sei in grado di addeperare un'arma per il combattimento corpo a corpo fino al secondo scontro.

Se vinci il combattimento, vai al 117.

**348**

D'un tratto vedi un fiore di gallescola sulla tempia del motociclista, e ti accorgi così che è già morto. Sei accasciato sul manubrio, e la moto continua il suo tragico perché la mano destra dell'uomo è ancora stretta sulla manopola dell'acceleratore e il peso del corpo mantiene perfettamente in equilibrio il veicolo, facendolo proseguire in linea retta.

Ti alzi in piedi e ti togli dalla traiettoria della moto che si sta dirigendo dritta dritta contro la porta della benzina.

Scoti un numero dalla Tabella del Destino, e somma il tuo punteggio totale di Agilità.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 5, vai al 349.

Se è 5 o più, vai al 118.



**349**

Servendoti del tubo di gomma riesci a travasare più di cinque litri di benzina dal serbatoio. Quando sei certo di aver tirato fuori tutta la benzina possibile, chiudi il tappo della tanica e gridi a Knoti di raggiungerti nel parcheggio.

Vai al 43.

**350**

Per un attimo ti si gela il sangue nelle vene, poi alzi le mani in gesto di resa nel disperato tentativo di salvarsi la vita. Ma sfortunatamente il tuo gesto non impressiona né impaurisce quell'assassino spietato.

Con un senso di sgomento vedi la cattedra della credenza spaccare una fiammata color giallo vivo, poi senti un dolore lancinante diffondersi un macabro alla fronte. L'impeto ti solleva i piedi da terra e ti manda a sbattere contro il muro. Il dolore scompare per lasciar posto a un dolore che ti annebbia la vista e privi ogni energia del tuo corpo. Un insopportabile desiderio di dormire ti pervade i sensi, ti stai sforzando di resistere, ma ti senti di un combattimento che non ha alcuna possibilità di vittoria.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui a Tombstone, Arizona.

### 271

"Non via proprio da nessuna parte, tu?" grida l'uomo puntandoti addosso il fucile di luce della sua torcia. La sua figura si staglia nella notte mentre i suoi occhi balzano oltre una barriera per raggiungerli. Allunga automaticamente la mano in cerca della tua arma, ignaro del fatto che l'uomo ha legato la torcia alla cattedra della sua seggioliera. Tu guarda con indifferenza divertimento mentre cerchi di afferrare la tua arma, poi senti il galleggiare e ti cala con una morte mortale. La morte è istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, in un edificio in rovina di El Paso.

### 272

La maggior parte dei medicinali e delle tende che sei venuto dovendo aver riempito questi scaffali sono stati adoperati dagli abitanti del luogo, durante i giorni di terrore seguiti al "Giorno X". Rimane soltanto qualche

banda, e un po' di gesso medicinale sufficiente per appena un'unità di pronto soccorso.

### Vai al 96.

### 273

Il piano che vi serve per ripartire l'acconciatore elettrico si trova su un piano di lavoro, proprio dove Knott si sedeva di solito visto quando aveva controllato per la prima volta la stazione di servizio. Knott lo esamina attentamente, e poi sorride. "Questo fa proprio il caso nostro, se sono sicuro" dice, e fa scivolare il pezzo alla testa del suo giubbotto da combattimento.

Il pensiero di dover percorrere tutta la strada fino al posto in cui si trova il camion, a piedi e sotto quel sole acciottolante di primo pomeriggio, riempie sia te che Knott di angoscia. Poi ti ricordi della morte dei due fratelli, un lungo sospiro illumina il volto. In sella a quel cavallo ci metterà meno di un quarto d'ora a percorrere le dieci miglia di strada che separano Hatchett dal camion. È un'ipotesi da evitare, presente e diretta, ma lo diventa molto meno quando, avvicinandoti al camion, ti accorgi che Halbell e Frankland ti hanno scambiato per uomini della banda nemica, e da stanza per scatenarsi addosso le loro armi.

Prendi un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al tuo punteggio totale di Guida.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 4, vai al 311.

Se va da 4 a 7, vai al 168.

Se è 8 o più, vai al 60.



Fig. 175 Tre vigili pacifisti che avanzano lentamente in mezzo alla strada, e quello che sembra il capo in fila dietro di loro.

Appena riprendi il controllo del tuo veicolo, Mad Dog ti si affaccia. Kate gli scende addosso tutto il contenuto della sua pistola, ma Mad Dog si mette semplicemente a ridere: la sua macchina è equipaggiata con lettrici antipuntello, e le pallottole di Kate non servono nemmeno a scalfire il vetro. L'uomo sogghignando passa il dito indice nella gola con un eloquio pieno di minaccia. Poi si volta verso di te nel tentativo di mandarti fuori strada.

Per non salvarti dal tuo improvviso attacco, devi agire immediatamente.

Se decidi di accelerare, vai al 128.

Se invece decidi di frenare bruscamente, vai al 240.

Se preferisci starete a sinistra allontanandoti dalla sua macchina, vai al 94.

### 275 (Fig. 17)

In raggiungere la Superstrada numero 9 dovrai passare a circa 100 metri di distanza da una capanna di argilla. Non sembra molto diversa da tante altre sparse intorno alla città, e avendo questa capanna visto adoperata come punto di controllo dai Mexicans che occupano Columbus.

Mentre il camion si avvicina tre guardie escono dalla porta laterale e si avviano lentamente verso il centro della strada. Il loro capo, un rannetto grasso, dai capelli grigi e con dei grandi baffi alla messicana, si ferma proprio in mezzo alla strada e alza una mano possente ordinando di fermarvi. Kate ignora il suo segnale e preme il piede sull'acceleratore, costringendoti tre uomini a tuffarsi di lato per evitare di essere

trovare. Il camion li oltrepassa raggiando, ma loro riprendono velocemente e scaricano immediatamente le armi contro il portellone posteriore del camion.

Esitai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai al 98.

Se va dal 4 all'8, vai al 322.

Se è un 9, vai al 338.

## 276

Gli altri tre membri della squadra di sabotaggio stanno aspettando nelle vicinanze di un buszone di terra, che fa parte del muro di protezione di Fort Bliss. A voce bassa il capitano Franklin si dà le altre indicazioni, e mentre si unisce agli altri si scansa il volto con del cretino nero per evitare a confondersi meglio nell'oscurità, poi legna bene le armi e l'equipaggiamento per evitare che facciano rumore. Ciascuno mette più avanti, al di là di una sorta di tunnel "muro di cretino", ci sono dei turettoni nemici barboni dietro una specie di trincea costruita con sacchi sfasciati e altri rottami. Le loro carabine sono costantemente puntate contro Fort Bliss, e in passato quei killer si sono dimostrati fin troppo pronti a fare fuoco contro qualsiasi bersaglio che si presentasse al loro occhio. Attraversare quella zona comporta un rischio altissimo, e per ridurre al minimo i pericoli ad avverti che la vostra missione si concluda proprio sotto le mura del forte, il capitano propone di dividere la squadra in due unità e di attraversare la zona a due a due. Ogni coppia dovrà superare il cordone nemico ed attraversare la città da sola; all'ora di notte si può vi incontreranno allo Station Station Toll Bridge. Sape-

rete gli orologi, poi si avvicina al compagno che è stato assegnato, il marine Kasoff, e si prepara ad andare.

Una due possibili strade e disposizioni: meglio dirigti subito a sud attraverso il cuore della città di El Paso, dove il nemico è particolarmente numeroso e forte. In alternativa, potete tentare di aggirare la parte nord della città per raggiungere un seguito al ponte: una via più lunga, ma forse meno pericolosa.

Se desideri prendere la via che porta a sud e colisci nel cuore della città, vai al 196.

Se invece preferisci diriggerti verso ovest e aggirare la città, vai al 44.

## 277

Un tufo scuro, seguito da un subito un proiettile si è conficcato in una delle gonne posteriori del leggio.

"Coprate!" grida Franklin, e insieme vi tuffate verso il riparo cercando rifugio dietro la portiera posteriore. Kasoff ha sentito lo sparo e anche l'avvertimento di Franklin, e si è nascosto tra i pini che stanno accanto al cancello di Franklin. "Se soltanto potessimo vedere la tua posizione!" sussurra il capitano tirando fuori il fucile e controllando il caricatore. "Avremmo almeno una possibilità di combattere. Invece così quel dannato si può aggirare e coglierci di sorpresa quando vuole".

Non un altro sparo, e anche l'ultima gamba posteriore si sgancia di colpo. Il battito del tuo polso scende tranquillamente, affermi la tua arma e ti prepari a combattere.



Se decidi di dare un'occhiata oltre il fango per vedere se riesce a localizzare la postazione del vostro avversario, vai al 38.

Se preferisci non farlo, vai al 134



278

Sollevi la carabina, porti il calcio all'altezza dello spalle e infili un proiettile in canna. Benché le pallottole ti stiano sfrecciando tutt'intorno rischiando inaspettatamente contro il portellone posteriore, tu sei così calmo al capo della banda. Per un attimo apotassi gli occhi, per lo spavento e la sorpresa di vedere la tua arma puntata contro, poi di scatto si tira indietro per mettersi al riparo. È quasi completamente coperto da un muro, quando decidi di tirare il primo colpo.

Somma al tuo punteggio totale di Mita i punti di Resistenza che possiedi in questo momento.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 8, vai al 99.

Se è 8 o più, vai al 136

279

Riesci a colpire l'uomo della banda degli Anglosi proprio sul fianco, e lo fai cadere dalla moto. Ma solo

una istante la raffica che un sparando ti costringe a zero, scaricandoti a terra. Un dolore lancinante ti riempie ogni parte del corpo, e la vista ti si annebbia. Una delle voci, quella del sergente Haskell e di Keat, si son rivolti a capire quello che stanno dicendo.

L'uomo scompare in fretta, e malgrado i tuoi sforzi se non perdi conoscenza, scivoli in un sonno profondo dal quale non ti svegliano mai più.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente così, in un'area di servizio di Vado de Piedra.

136

All'improvviso si spalancò una porta dietro di te, e alla stanza entrò l'uomo con la barba con in pugno un pistola.

Vieni via le tue armi!'' ti ingiunge in tono minaccioso. Ribalta via o ti ritroverai ben presto a chinarti su un il diverto in persona?''

Lui cadere lentamente a terra la tua arma; poi alza le mani ti volti a guardare in viso il tuo assassino.

Vai al 200.

281

Guidi la moto lungo l'ampio canale fino a quando non raggiungi una scarpata rocciosa che ti dà la possibilità di risalire fino alla strada. L'ascesa è difficoltosa, e quando raggiungi la cima perdi l'equilibrio e cadi, rimanendo bloccato sotto il peso del veicolo. Mentre sei cercando di liberarti, senti che la nuvola di polvere si fermata a mano di un migliaio di daimoni. Riesci a distinguere in lontananza il profilo di una tetta e di un

peso di quelle che si chinano sulla moto, nella sala intravedi la sagoma di una carabina.

Il pensiero dei tuoi compagni ammassati in fila gelati su quel manto di neve, e riprendi con rinnovato vigore i tuoi sforzi per liberarti dal peso della moto. Stai per alzare un piede quando senti rombare il colpo di un'arma da fuoco; un dolore lancinante ti espone nella tempia sinistra. Il dolore scompare velocemente per lasciar posto a un torpore che ti prosciuga di ogni energia e ti annebbia la vista. Un incontenibile desiderio di dormire assale i tuoi sensi. Cerchi disperatamente di resistere, ma si tratta di un combattimento che non ha alcuna possibilità di vincere.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui in Arizona.

## 182

Arrivi alla fine degli scalini e senti una voce tua che grida attraverso la finestra del primo piano: il tuo avversario sta cercando di arrestare della tua fuga il suo compagno. Le sue grida ti incitano a correre ancora più veloce, e malgrado le ferite ti allontani dalla finestra urlandoti di un ibrido di slovi e mazze bane. Quando sei sicuro che nessuno ti ha seguito ti fermi un attimo a riprendere fiato e a medicare le ferite. Solo ora ti accorgi che durante il via della finestra hai perso uno degli oggetti della tua.

Cancella il secondo oggetto tra quelli che avevi nella zaino, se possiedi meno di due oggetti, cancella lo zaino di pronto soccorso.

Vai al 188

Raggiungi infine un terreno più sicuro, oltre alla strada e puoi così proseguire la tua discesa attraverso la foresta con relativa tranquillità. Arrivi ben presto nel bosco della sorgente che avevate scoperto durante la fuga, e ti fermi per cercare di capire se ti insegua ancora. Gli alberi attorno a te sono naturalmente sterminati, ed è facile immaginare che dietro a ogni tronco si nasconda un assassino.

Prosegui impetente il cammino. Segui il sentiero che segue il corso d'acqua verso ovest, in direzione delle Swisschaln Mountains. Percorri dodici miglia senza incidenti e nel tardo pomeriggio raggiungi un piccolo paese dove una strada che corre da nord a sud attraversa il fiume. Controlla la carta geografica, ma evidentemente la strada è poco importante e non è segnata sulle mappe. Sei affamato e devi comprare un pasto, oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Se decidi abbandonare il fiume per proseguire lungo la strada, vai al 43.

Se scegli invece di continuare lungo il fiume, vai al 175.

## 184

Da una serie di colpi ben piazzati i tuoi compagni uccidono gli assalitori e corrono immediatamente a soccorrerla. Della mano robusta ti afferrano per la caviglia dolente e ti trasportano incolume, ma prima che abbia il tempo di ringraziarli, loro si sono già voltati a seguire il capitano già per l'uscita antincendio. In quel momento, solo per raccogliere le zinne e il

curtains, e poi ti affretti a sguardi prima che non passino dalla tua vista.

Vai al 129

285

Un proiettile ti colpisce di striscio al braccio (gesti punti di Resistenza), e poi finisce Knott che sei accanto al posto di guida. La forza dell'impeto qui lo sglia fuori dalla macchina, per non cadere afferra alla manica del tuo giubbotto, togliendoti le mani dal volante. Con un acuto siffio di gomma propi abbassa ed esce da strada in direzione della casa d'isorta, e prima che tu riesca a riprendere il controllo della guida vi toglione a percorrere la strada che è immette nella Superstrada 50.

Nello specchio retrovisore vedi che i motociclisti avvertono il loro senso di marcia, evidentemente si tendono a seguirvi. Dal momento che non potrei tornare sull'autostrada, ti ritrovi costretto a premere il piede sull'acceleratore e a tentare una rapida fuga in direzione della Superstrada 50.

Vai al 16

286

Il sergente Haskell ti offre volontario per tornare in città assieme a Knott. Mentre loro sono via, tu il capitano vi alternati nei turni di guardia. Durante questo lasso di tempo devi bere due razioni d'acqua, oppure perdere 6 punti di Resistenza.

Se possiedi una radio-CB, vai al 162.

Se non possiedi quest'oggetto, vai al 344.

287

Acci la stanza e ti avvicini con cautela alla porta che si trova alla fine del corridoio, stando attento a non far scocchettare la instabili assi di legno del pavimento. Al centro della porta, per o meno ad altezza d'uomo, vedi una piccola apertura coperta da un pannello scorrevole di legno, dove trattata di una spugna.

Appoggi l'orecchio proprio sotto lo spioncino e senti delle voci indistinte. Non riesci a capire quello che sono dicendo, ma dal loro tono sanno che sono solo spaventati. Sollevi silenziosamente il chiavistello, ma scopri che la porta è chiusa dall'interno.

Vai in numero della Tabella del Denaro.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al 46.

Se va da 5 a 9, vai al 314.



288

Sopra la strada il terreno scende verso un gruppo di case industriali, tutti gravemente danneggiati dalle

temperie causate dal disastro atomico. Pattuglia e sentinella menziche, nullo con cani da guardia e fucilata, sorreggia sotto controllo tutta la zona, industriale e laboratori circostanti con il massimo per sé un nascondiglio ideale.

Proseguite senza grasse difficoltà fino a raggiungere un'ampia strada che una volta veniva chiamata Dyer Street. Una stazione di comando nemica, dotata di un considerevole equipaggiamento di munizioni e di un'officina per macchine, è stata costruita tra i negozi e i magazzini che costeggiano questa via principale. Ti viene in mente che in quei magazzini di potrebbe essere un sacco di armi e munizioni, le quali potrebbero essere molto utili alla causa tua, nemica e contare gli uomini di pattuglia che entrano e escono dagli edifici, ma ben presto perdi il conto e raggiungi un'altezza qualsiasi piano d'attacco. Meglio concentrarsi sull'importante missione che devi portare a termine.

Per riuscire a evitare le pattuglie nemiche che stanno diventati alla postazione nemica tra i Knoti siete costretti a seguire Dyer Street in direzione sud, verso il centro della città. Avrete percorso più di un miglio quando finalmente arriverete nelle vicinanze del Parco Municipale, dove è possibile attraversare la strada senza correre il rischio di essere visti. Raggiungete l'altezza, entrate nel parco e proseguite verso ovest fino a raggiungere l'uscita. Improvvisamente appare un nemico, e il fascio delle sue luci anteriori vi colpisce al petto. Vi fermate tutti e due tenendo il peggio, e decidete di stare a vedere cosa succede. Il vostro compagno si avvicina e poi con uno stridio di fre-

ghe si ferma al vicino. Il guidatore balza giù dalla sella di guida e, senza una parola, si incammina verso un edificio che si trova esattamente di fronte al posto.

Se decide di dare un'occhiata più da vicino al nemico, vai al 174.

Se preferisci ignorare il camion e allontanarti prima che tutto il guidatore, vai al 158.

## 289

Si allontana dal corso d'acqua e segue il sentiero che sale verso la cima, coperta di pino, la quale domina su tutta la radura. Nel corso della tua salita vedi il Chiricahua Peak, una montagna montagnosa coperta di alberi pini che si trova a nord. Ti ferma qualche minuto a contemplare quella magnifica vista. Stai per proseguire il cammino quando percepisci un movimento laterale tra gli alberi un po' più avanti.

Se possiedi un binocolo o un telescopio, vai al 181.

Se non possiedi nessuno di questi oggetti, vai al 8.

## 290

Almeno il centro della pista è illuminato, il che vi permette di portarvi esattamente di fronte al camion senza essere visti. I nemici possono tentare attentati potenzialmente al momento giusto per attraversare la pista e colpire le mine. Il sergente Haskell e il caporal-colono la prima occasione e raggiungono la loro senza essere scoperti. Si nascondono dietro un tronco, e subito dopo la lunga corsa di raggiungerla con la velocità possibile. Passano quattro lunghi minuti prima che si presentino il momento opportuno,

mai quasi per distaccare, ma alla fine si presenta l'occasione giusta e ti precipiti di corsa verso il tuo obiettivo. Ti trovi a un guo di metri dal veicolo, quando un meteorito ti compare all'improvviso davanti: lo scontro sembra inevitabile.

Somma al tuo punteggio totale di Intelligenza i punti di Agilità che possiedi. Ora entra un numero dalla Tabella del Destino e aggiungilo al numero che hai appena ottenuto dalla somma dei punteggi precedenti.

Se il numero finale è meno di 9, vai al 348.

Se va da 9 a 13, vai al 15.

Se è 14 o più, vai al 146.



291

Appena senti la terra sotto schiacciare il rumore di un sasso. La tua prontezza di riflessi ti salva la vita, ma la micidiale precisione del tuo avversario ti ha costretto a non tentare di colpirlo una seconda volta. Nel frattempo accanto a te vedi il capitano che carica in massa e si prepara a far fuoco.

"Okay, vado su mi faccio di buona quel dannato Yankee" dice con aria decisa, per nulla impressionato

dal rischio che ha appena corso. "Appena inizio a far fuoco, vedrai la puzza indicarti il punto in cui si trova".

Fa un corso di assenso con il capo, anche se la realtà ti resta un po' nervoso. Ti prepari a guardare oltre il puntatore, nel momento in cui il caposquadra apre il fuoco. "Avanti?" grida, ma mentre si alza in piedi e fa partire una serie di colpi. Il rumore della tua arma sopra quello dell'arma del tuo avversario, ma un attimo dopo soltanto Franklin viene colpito. Con il muso che ancora fa fuoco il capitano cade all'indietro e si ammira a terra: una pallottola gli si è conficcata in mezzo agli occhi.

Lo shock per la morte del capitano Franklin, immediatamente successivo a quella del sergente Haskell, e dopo che tu stesso ti sei saldato per un soffio, si abbate sul tuo spirito come una doccia gelata. Ti nascondi nel flegma tremando per il timore e con la sicurezza che la prossima vittima sarai tu. Per un terribile momento la paura si schiaccia, fino quasi a consumare ogni tua energia, e vuoi solo soltanto poter fuggire il più lontano possibile. Benché Kent ti esorti di rimanere dove sei, e altro faticosamente lo vedi e avanti alla cieca verso il bosco. Inciampi per la fretta e cadi a terra, polfandoti le mani e le ginocchia sulle pietre ricche di cilindrata: perdi il punto di Rifornimento.

Ma per fortuna la caduta ti salva la vita. Un'altra marea di colpi ti passa sopra la testa un attimo dopo che hai toccato il terreno, mancandoti per un soffio la sensazione del pericolo imminente ti schiaccia le idee, e subito ti metti a correre in direzione degli alberi, ben deciso a sopravvivere anche questa volta.

Kaoti ti invita a correre più veloce, mentre tu ad frattempo preghi di arrivare al coperto prima che il killer abbia la possibilità di cambiarti il cancello.

Somma i tuoi punti di Agilità a quelli di Resistenza. [N.B. se la tua Resistenza è bassa, e sei ingenuo dal tuo equipaggiamento, ti conviene eliminare dalle mani qualche oggetto, in modo da aumentare il tuo punteggio di Agilità.]

Se il tuo punteggio totale è meno di 16, vai al 57

Se va da 16 a 19, vai all'63

Se è 20 o più, vai al 254

## 292

Trattandosi di seguire oscuri il sergente Haskell e il capitano Frankland che si avvicinano silenziosamente alla jeep. I due Mavericks non sospettano minimamente la loro presenza: il capitano e Haskell girano attorno alla jeep senza farla sentire, salgono lentamente sulla parte posteriore del veicolo e si accovacciano dietro una mitragliatrice pesante, collocata su un cavalletto dietro al sedile anteriore, che nasconde in due occupanti del veicolo la loro presenza.

Per qualche secondo regni un silenzio assoluto, poi i vedi balzare prontamente in avanti e afferrare i due avversari. Haskell e Frankland colpiscono silenziosamente e senza far rumore, conclusa velenosamente la loro azione il capitano fa cunio a te e a Kaoti di raggiungerli. Corri verso la jeep e assisti il sergente e ingegnere i corpi dei due, prima di nasconderti al riparo degli scotch.

Starete ignari verso la jeep, il capitano ti propone di polare la jeep.

Se desideri guidare la jeep, vai al 142

Se preferisci lasciare la guida al capitano, vai al 39

## 293

Tandem si stanno dirigendo verso di voi, e vi puntano silenziosamente il potente fascio di luce del riflettore nel tentativo di accecare il capitano Frankland che sta guidando. A dispetto della luce abbagliante il capitano riesce a mantenere il controllo del veicolo, sterzando d'istinto evolvendo ed evitando così una collisione con il fagone che si sarebbe certamente rivelata fatale. Non appena il fascio di luce si sposta, tu ti volti e cominci a fare fuoco.

I pesanti proiettili carazzati coltellano il motore e sfiorano a brandella le ruote posteriori. Il fagone inizia pericolosamente, e subito dopo senti un rombo terribile: il serbatoio del carburante è esplosi. Frankland scivola, allontanandosi lungo la strada, e i serbi silenziosamente la grande palla di fuoco che avvolge i resti del fagone e dei suoi passeggeri.

Vai al 75

## 294

Insorrendo i vicoli e le stradine secondarie riuscite ad evitare le pattuglie armiche e a raggiungerci presto la riva del Rio Grande senza essere scoperti. Poi vi dirigete verso ovest in direzione dello Stanton Street Toll Bridge, l'unico posto che ancora attraversa il corso d'acqua che una volta era di considerevole portata. Proprio all'entrata del ponte si trova una serie di

edifici - un tempo sede degli uffici di immigrazione U.S.A. - i quali Terminano a te e a Kasot un ultimo nascondiglio. Attenderli con una che Haskeli e Frankland si facciano vedere.

"Dove sono?" sciamano lanciando un'ansiosa occhiata all'orologio. Sono le 00.55: mancano ancora cinque minuti all'ora stabilita per l'incontro, ma l'attesa ti rende nervoso.

"Siamo qui!" mormora una voce da dietro, ed è insieme inaspettata che ti fa sobbalzare per lo spavento.

Il capitano Frankland e il sergente Haskeli emergono dall'ombra e ti raggiungono in fretta. Si scusano per avervi fatto preoccupare, ma del vostro un loro veicolo capaci che il vostro spavento per la loro imperscrutabile comparsa li ha divertiti. In realtà erano già arrivati da qualche minuto e hanno avuto il tempo di controllare il posto. Ci sono quattro pattuglie di sentinelle al posto, ma assolutamente sennò sul passaggio di servizio solitario.

"Abbiamo ancora un'ora di tempo prima dell'inizio dell'esplosiva" osserva il capitano guardando l'orologio. "Tutti pronti?"

Assente tutti insieme. "Ok, allora. Andiamo?"

Vai al 202

205

Dovrai di nasconderti nella vegetazione prima che il killer abbia il tempo di girare attorno alla ruota che coglierà di sorpresa. Affrettati nervosamente la tua as-

sia, pronto a rispondere al fuoco, e ti prepari a correre verso il riparo.

[B: Se i tuoi punti di Resistenza sono pochi e sei impedito nei movimenti dall'equipaggiamento pesante, ti conviene eliminare qualche oggetto dello stesso modo di aumentare il tuo punteggio totale di liquidità prima di metterti a correre.]

Se hai in mano una pistola, vai al 148.

Se hai in mano un mitra, vai al 323.

Se invece hai in mano un fucile pesante, vai al 36.

Se hai in mano una carabina, vai al 125.

206

Colpisci la prima patto il capo della banda, uccidendolo all'istante. La sua morte improvvisa spaventa gli altri uomini, i quali si fermano immediatamente e nessuno si lancia all'attacco, fermandosi soltanto per raccogliere il corpo del loro compagno ucciso e trasportarlo via dalla strada.

Ma che la spauritura si è per il momento interrotta, ne approfitta per aiutare Kasot e il capitano Frankland a togliere di mezzo i dietro e la parte che vi impediscono la fuga. Una pesante trave di legno, che una volta doveva essere un palo di sostegno della linea elettrica, si incastra tra la ruota e il parafrangente anteriore del veicolo. Con il tuo aiuto i due riescono a muoverla un po'. Kasot ritorna nella cabina di guida e fa partire il motore. Poi, mentre porta il camion oltre la curva della montagna, tu e il capitano saltate oltre il portellone posteriore a bordo del veicolo.

La strada francese, in una sorta di terreno abbandonato, ma sei che qualche centinaio di metri più avanti si trova una asfaltata che corre in direzione ovest. Il capitano diretto attraverso la finestra della cabina di guida ed esplode in una risata ironica.

"Prendi quella strada e vai verso ovest" dice a Kaito, il quale obbedisce prontamente. Poi si volta verso il serpente, e osserva: "A quanto pare, alla fine l'ho avuta vinta io, Haskell. In stiamo dirigendo verso Minkara".

Vai al 126

## 297

Aspetta che l'acqua si sia allontanata, e quando non senti più il rumore dei tuoi passi esci da sotto la scrivania e torna alla finestra. Dopo alcuni istanti riesci a forzare le maniglie, apri la finestra e abbandonare l'edificio attraverso la scala antiondolo: senti che nessuno ti vede.

Vai al 138

## 298

Capisci all'istante che alla guida della moto che ti avvicina è proprio l'assassino che ha minacciato insieme compagni. La paura che ti ha perseguitato nel corso degli ultimi due giorni sfiora più forte, e ti allunga lo stomaco, mentre cerchi in fretta un posto dove nasconderti. Il tribunale di Tombstone è l'edificio più vicino, ti precipiti sull'ingresso proprio mentre il killer con in città

in lì, vedi che la porta della sala per la veduta verso chiesa è chiusa e incassata, il che ti impedisce di entrarci, cerchi qualche altro posto dove nasconderti. Hai due possibilità di scelta: puoi salire un'ampia scalinata che porta al primo piano, oppure puoi entrare lungo un corridoio che si trova alla tua sinistra.

Se decidi di salire le scale, vai al 71

Se invece preferisci incamminarti lungo il corridoio, vai al 171.

## 299

Con velocità l'acqua si ti prepari a colpire il centro che si avvicina. Si trova a meno di dieci metri da quando apri il fuoco.

Sei un numero della Tabella del Destino, e tornati al tuo punteggio totale di Mink.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 50, vai al 328

Se è invece 50 o più, vai al 89.

## 300

Segui la superstrada che corre a nord-ovest di Tombstone, e poco prima di Mesquopora, finalmente, raggiungi lo svincolo che transita sull'Arcostrada 50. Salvo dopo raggiungi la città di Benson, dove decidi di fermarti per dare un'occhiata più da vicino alle imprese dei paramilitari che sono ben visibili sull'orizzonte. Sei sicuro che si tratta delle impronte lasciate dal convoglio dei vostri amici, e da quanto puoi giurare sembrano vecchie di un giorno.



Sarai per lasciare le asprezze e ritornare alla vita quando senti un rumore che ti fa aumentare i batti del polso. È la voce di una giovane donna, e sta chiamando il tuo nome:

Vai al 119



301

Ti metti prontamente al riparo, prima che il capo della banda abbia il tempo di aprire il fuoco contro di te. Ti sei mosso velocemente, ma la rapidità dei tuoi riflessi forse non sarà sufficiente a salvarti la vita. Infatti quell'uomo è un esperto tiratore, e la sua carabina è caricata con proiettili concussivi. Fa partire una scarica micidiale contro la parte posteriore del camion, e nel momento in cui la prima pallottola colpisce il pendolo di metallo, ti appiattisci sul pavimento paguato di uscire vivo da quella pioggia di piombo.

Prendi un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al tuo punteggio totale di Intelligenza.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 4, vai al 302.

Se è 4 o più, vai al 157

302

Se vuoi più di un'ora per raccontare gli eventi e le avventure che vi hanno condotto fino a quel rifugio in una montagna. La famiglia di sopravvissuti è composta da Jack e Steve Lendorff, dalla loro moglie Terese Carly, e dai bambini Sissy e Bruce, molto interessati con interesse la vostra storia, ma nessuno per nessuno abbastanza la guardia. «Le armi. Alla fine sono in sapere che la famiglia Lendorff ha comprato un pezzo di terra e ha costruito il rifugio dieci anni fa proprio nei giorni in cui la C.A.D.S. stava spietatamente piegando al proprio volere l'intero mondo industrializzato. Grazie alla posizione favorevole, dopo il "Giorno X" e quella regione rimase risparmiata le conseguenze peggiori della radioattività. La riserva era importante era l'acqua fresca e incontaminata, e solo nel caso la famiglia è stata in grado di sopravvivere e di raggiungere un regime di vita completamente sufficiente».

Lendorff erano in possesso di una radio ricetrasmittente, e grazie ad essa erano a conoscenza dell'esistenza di altri comunità, soprattutto di quella di Tucson, della situazione della California, ma non avevano un solo tentativo di mettere in contatto con gli altri gruppi di sopravvissuti e di unirsi a loro. Molto tempo prima avevano preso la decisione di rimanere

apartati dal resto del mondo, e non vedevano alcun motivo per cambiare idea.

"Sapete come i californiani chiamano questa parte del paese?" vi chiede bruscamente Jack Landeroff. "La chiamano 'la zona Omega'. Pensano che se tu stai qui con selvaggia, inutilizzabile e disabitata. Un'area per nulla a tutto e a tutto. L'hanno semplicemente cancellata dalle loro carte geografiche. Per quel che ti riguarda, noi semplicemente non esistiamo!"

Vai al 140

303

Indichi con la mano verso sinistra, e fai cenno a Keot di seguirti mentre scivoli silenziosamente lungo il fossato, allontanandoti dalla postazione dei vostri avversari. Cinquanta metri più avanti raggiungerai un tunnel di drenaggio. È impossibile proseguire in questa direzione perché il tetto del tunnel è crollato, e blocca l'entrata.

"Dobbiamo correre e raggiungere la strada" sussurra. "Vado avanti io".

Il terreno sembra sgombro, quindi ti arrampichi fuori dal fossato e ti muovi in avanti, sempre chinato per non farti vedere. Hai percorso solo qualche metro quando senti un lieve rumore sopra di te, da qualche parte sulla strada. Poi scorgi un fugace movimento, e un fascio di luce scende da oltre il parapetto e attraversa il tuo percorso.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommi-  
lo al tuo punteggio totale di Agilità.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 8, vai al 302.

Se è 8 o più, vai al 289.



304

Guarda il tuo avversario incanalare la carabina con una specie di carotatore a forma di banana, che inverte la ruota sopra al grilletto, si mette l'arma in spalla, e poi prende un paio di lena, qualcuno che assomiglia un binocolo da campo, che portava appeso al collo. L'uomo solleva quello stesso oggetto, e incomincia a controllare i tetti delle case circostanti. La cosa ti colpisce: è strano che l'uomo si serva di un binocolo, al momento che gli edifici sono abbastanza vicini, e sicuramente non c'è bisogno di lena per riuscire a vedere se c'è qualcuno sui tetti. Improvvisamente ti senti gelare il sangue nelle vene: capisci che quello non sono lena normali. Si tratta di intensificatori di immagine molto sofisticati, che identificano con precisione qualsiasi oggetto.

Ti allontani immediatamente dalla finestra, ma non dimentichi che il killer sta già riuscendo a localizzarti.

Vai al 31

308

Ti chini in avanti e guardi a filo del terreno, verso il camion davanti a te. Vedi il capitano accovacciato lì sotto che ti fa segno di collocare la mina. Agganci il pesante congegno al serbatoio polveroso, quindi togli la sicura al detonatore. Ancora una volta il capitano fa segno, e ancora una volta obbedisci al suo comando premendo il pulsante del timer. Non appena senti l'orologio che comincia a ticchettare, chiedi la mina e scatti verso il camion dove è salito Kaot.

Frankland e Haskell ti raggiungono: il capitano sta correndo qualche metro più avanti, e al segnale, che ha dovuto passare due esplosivi, è un po' più indietro. Kaot si intravede nello spezzacristallo retrovisore e mette subito in moto, mentre un fumo denso esce dal tubo di scarico. Il capitano raggiunge la parte posteriore del veicolo e salta oltre il portellone, ma improvvisamente due banditi si accorgono della vostra fuga e incominciano a gridare per dare l'allarme. Le loro urla ti distraggono per un istante, e così non vedi un scalo di metallo pochi metri davanti a te.

Esisti un numero della Tabella del Destino e tornati al posto di Agilè.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 10 vai al 107

Se è più di 9, vai al 124

309

Tieni la testa bassa, sotto il manto di protezione, mentre tutto attorno sibilano le pallottole. I vostri sovietici rispondono al fuoco, ma in pochi minuti riescono a ridurre notevolmente il loro numero. Poi senti il capitano gridare un ordine: "Seguitemi!" e vedi Kaot e Haskell abbandonare il nido e correrti dietro. Frankland si sta dirigendo verso una scala dell'uscita antincendio che si trova dall'altra parte del semilago soltanto un istante, per raccogliere lo munco e l'insensibile, e poi ti affretta dietro a loro.

Vai al 131

310

Ti alzi faticosamente in piedi, ti togli la polvere e ti lavi dagli occhi, e a tratti basculando verso la moto. Ti aspetti di trovare un ammasso informe di ferraglia, invece, con tua grande sorpresa, scopri che il veicolo è ancora in grado di essere utilizzato. Radritti il manubrio, il foro e la forcella, e al quarto tentativo inizi a dare ripartita la moto.

Prendi largo al largo letto del canale, fino a quando non trovi uno spazio un po' più ampio, dall'altra parte della manigliola di piecino, dove ti è possibile evitare le rusche. Esce senza alcuna difficoltà, ma appena raggiungi il bordo del canale e fermi la moto, vedi qualcosa che ti fa gelare il sangue nelle vene.

Dall'estremità col del canale vedi avvicinarsi una grolla di polvere che si sta facendo sempre più grande. È a circa un miglio di distanza, ma capisci immediatamente che non può essere altro che una moto. Fino al veicolo che si sta avvicinando, e, anche se non riesci



(Fig. 18) Le moto, allungate in perfetta simmetria, si avvicinano rapidamente

ancora a designare il guidatore, ma che si tratta del killer. Affermato per la sua vicinanza, accorsero e spingono molto lungo il tortuoso e accidentato sentiero di montagna.

Vai al 99

288

Traoangi troppo tardi che il motociclista è già morto, probabilmente è rimasto ucciso da un proiettile di ambulari mentre attraversava il ponte. Si è accasciato sul marciapiede in una posizione simile a quella da corsa, con la mano destra appesa sulla manopola dell'acceleratore e il peso del corpo che manteneva in equilibrio il veicolo, la moto ha continuato la sua corsa in linea retta facendoti pensare che fosse ancora vivo.

Così di agito in fretta, ma il pantofole allenta i tuoi movimenti. Con uno schianto terribile il motociclista posato sulla pompa di benzina e esplode in una sfera sfaccata che ti sorprende ancora in corsa. L'ultima cosa che riesci a vedere è un lampo giallo di fuoco, prima di precipitare anche tu in quell'abisso di fumo. La morte è istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui nel Messico.

289 (Fig. 19)

I fuochi di distruzione nel mondo dei morti, appena non riesci a scorgere le luci delle moto l'oscurità non ancora è assolutamente impenetrabile. Poi distaghi appena il labile luccichio dell'acciaio, che riflette le prime luci dell'alba, d'un tratto, sei costretto a fermarti perché sei stato ucciso istantaneamente: i fuochi delle loro moto

Stanno percorrendo la strada che si innesta nella Superstrada 80. Guardano la perfetta formazione, l'uso accorto dell'altro, e visti da lontano sembrano una grande faccia affilata che avanza veloce verso la vostra jeep, sullo sfondo grigio-azzurro dell'asfalto. Si avvicinano lentamente, e non che i continui richiami delle uscite sono lontani da loro a raggi infrasonici, che permettono loro di vedere nell'oscurità senza il bisogno di accendere i fari. Sono tutti pesantemente armati, e i scafili che sventolano sulle cinture flessibili, fissate sulle selle delle loro moto, li trasformano come esploratori della banda dei Detroit Lions.

Si tratta di esploratori che fanno parte di un gruppo con base a Ciudad Juárez. Moti che ogni moto è dotata di radio, e capaci che deve essere stato Mad Dog Michigan a mandarli in missione per intercettarli. Gran parte dei loro compagni sono probabilmente morti nell'esplosione sulla pista da corsa per cani, a Juarez. Di certo hanno giurato di vendicare i loro morti.

"Maestrovecchi, Mark!" grida il capitano Frankland insistendo cadere la tunica di benzina ormai vuota e balzando sulla jeep. Fai partire il motore e acceleri a dismisura della formazione avversaria. Vi vedono e si dividono, facendo fuoco con le loro pistole da ambiduo. I loro motori vi passano accanto.

Entri un momento dalla Tabella del Destino, e aggiungi un punteggio totale di Cinque e l'intelligenza umana aumenta.

Se il numero totale che hai ottenuto è meno di 11, vai al 285.

Se è 11 o più, vai al 116.

310

Prima di allontanarti dall'area di parcheggio esamina i ruota degli avversari che hai appena sconfitto. Trovi i seguenti oggetti:

- Mina (con decotto pallottola da 9 mm)
- Pistola (con una pallottola da 9 mm)
- Bastone (non si può a sufficienza per le azioni)
- Coltello da carceri (2)
- Mazza da baseball (3)
- Cibo in scatola a sufficienza per due Persi
- Bastone
- Saga flessibile
- Ritiro di segnalazione

Se decidi di tenere qualcuno di questi oggetti, ricorda di modificare di conseguenza il tuo Registro d'Azione.

Vai al 156.

311

Segui lentamente il rigido sentiero che si snodava verso la cima. La salita si rivela difficile e faticosa, ma la vostra costante vigile premura quando raggiungerete infine la vetta, arriverete in un percorso che domina sulla montagna circostante, coperta dal verde cupo delle foreste, una vista tanto bella da togliere il fiato. Sei percorrendo con lo sguardo l'orizzonte quando senti un rumore ancora più emozionante di quel pancia mormorante: il dolce suono dell'acqua che scorre.

Con rinnovata speranza tu e Kasir rientrate nella foresta, ben decisi a indagare sull'origine di quel dolce suono. Percorrete una cinquantina di metri e trovate

l'acqua: una cascata impetuosa e sconvolgente che scende dal fianco della montagna. Racchi è felicissimo della scoperta, e si precipita a bere sorseate abbondanti. Tu agisci più cautamente: tieni sotto controllo il forte desiderio di bere e sventa il tuo compagno dalla possibilità che quell'acqua sia contaminata.

Se il tuo punteggio di Orientamento è 4 o più, vai al 238.  
Altrimenti, vai al 23

### 312

Ti precipiti in avanti per colpire con una spallata il tuo avversario. La forza di questo attacco impensato lo coglie di sorpresa e lo fa cadere fuori dal camion, ma il tuo movimento ti espone all'attacco del tuo compagno, che ti balza immediatamente addosso prima che tu riesca a recuperare l'equilibrio.

Messicano

Combattenti 16

Resistenza 24

A causa della prontezza e velocità del suo attacco, sei in grado di adoperare arma da combattimento corpo a corpo fino al secondo scontro del combattimento.

Se vinci il combattimento, vai al 117

### 313

Dal motore esce un sinistro rumore, come di ingranaggi che si inceppano, poi d'un tratto il rumore di lampeggii smette, e partecipo anche il motore smette di funzionare: il pistone si è talmente surriscaldato che si è bloccato nel cilindro. Capisci immediatamente quella che ti succede, e mentre apri la macchina

frena verso il bordo della strada, contempi con preoccupazione la prospettiva di dover continuare il viaggio a piedi. Ora devi bere una razione d'acqua, oppure guidare 3 passi di Resistenza.

Sen facendo scorgere il veicolo ormai inutilizzabile, prendendo in considerazione le tue future mosse, quando senti il rumore di un veicolo che si avvicina, i tuoi sensori si fanno più forti quando altri gli occhi verso la strada e vedi una nuvola di polvere che avanza da est: il suo aspetto ti è fin troppo familiare.

Vai al 296



### 314

A circa metà della strada principale scopri un deposito di macchine, dove una volta, prima del disastro, c'era un'officina specializzata nel recupero e nella vendita di macchine usate. Il cartello pubblicitario, ora completamente scolorito, recita pomposamente che "Solo se potrai trovare i migliori veicoli in commercio", ed è una scritta che ormai suona tristemente fuori uso. Vedi un vecchio furgoncino Toyota rovinato

su un lato, ti sembra ormai facili ma, ma guardandolo meglio ti accorgi che le gomme sono ancora tutte a quanto in buona condizione. Kacot ti mette a ristabilirle le pelli e poi va subito a chiamare gli altri, mentre tu controlli più attentamente il motore. Tranne che per la batteria completamente scarica e la completa mancanza di carburante, sembra davvero in buona condizione. Stai controllando il filibro dell'aria quando arrivano gli altri. Non hanno trovato altri veicoli utilizzabili, ma la loro ricerca non è stata del tutto infruttuosa.

"Beh, abbiamo trovato un po' di benzina" dice Hicetel sollevando una tanica, e affermandosi a versare il carburante nel serbatoio. " Beh, un problema almeno è risolto" dice mentre rimette a posto il filibro, "tu rimani quello della batteria: dobbiamo trovare un fuso di energia per caricarla e far ripartire il motore"

Se possiedi un **Regulator Solar**, vai al 104

Se non possiedi quest'oggetto, vai al 156

### 318

Così la faccenda rivela verso il terreno, sbirci da sotto una fila di macchine e vedi i piedi dei tuoi nemici che sono arrivati al fondo alla rampa di scale. Per qualche secondo gli uomini non si muovono, poi si dividono e incominciano a scendere lungo la fila di macchine proprio vicino a te. Ti distendi sotto un fungoncino e guardi con crescente timore, mentre uno degli uomini si avvicina lentamente al tuo microdigiolo.

Si ferma accanto al fungoncino, i suoi stivali a pochi centimetri dal tuo petto. Automaticamente tratti il mazzo, preparandoti a colpire nel caso che dovesse

scorgerti di te. L'uomo fa per allontanarsi, e poi si ferma. Lentamente, incomincia a ripiegare indietro

In quel momento scatti in avanti come un solero e lo colpisci alla gamba destra con il fiore del tuo stivale. Grida e cade all'indietro, afferrandosi al giaciglio infernale. C'è la concede quei pochi secondi di tempo che ti servono per scivolare fuori dal tuo microdigiolo e mettere le mani

### Cantare

#### Combattibilità 12

#### Risultato 18

Grande alla impossibilità del tuo attacco, non subisce nessuna perdita di Resistenza nei primi due scontri del combattimento.

Se vivi e il combattimento dura meno di 5 scontri, vai al 17

Se il combattimento dura cinque scontri o più, vai al 263

### 316

Le voci si interrompono, e dopo qualche secondo il piccolo dallo spaccino si solleva di qualche centimetro. Un ordine compare dietro al trucco: Guarda al loro verso da te, si spalanca per la sorpresa e lo spavento e poi scoppia. Imprecando contro la sfocata incomincia ad allontanarsi dalla porta. Ha preparato solo un paio di metri quando compare qualcun'altro, qualcosa che ti fa gelare il sangue sulle vene. La testa di una pistola semiautomatica puntata dritta contro il tuo petto.

Se non al tuo protettore totale di Agilità i punti di sicurezza che possiedi in questo momento.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 13, vai al 313

Se va da 13 a 19, vai al 366

Se è 20 o più, vai al 322



317

Corri verso il bordo della spaccatura e ti tuffi dentro, al riparo dello spesso strato di nebbia, proprio nel momento in cui il primo motociclista raggiunge l'attacco del ponte. Un secondo più tardi il capitano ti l'ordine di sparare, e immediatamente i tuoi compagni aprono il fuoco sugli Angeli che stanno arrivando a tutta velocità. Due motociclisti vengono colpiti subito e cadono a terra, un terzo prende una pallottola in piena fronte, perde il controllo e va a sbattere contro il parapetto, ma l'ultimo bandito sembra ancora scaltro, e ora sta uscendo dal ponte con la testa abbassata per evitare le pallottole. Quando è abbastanza vicino, solleva con una mano il mitra e lascia partire un raffica.

Se vuoi restare in piedi e aprire il fuoco quando il bandito ti passa davanti, vai al 48

Se decidi di abbassarti per ripararti dietro il bordo del bordo, vai al 336

318

Entri al negozio di ferramenta e torni verso la moto. Prima di far partire il motore controlli il sistema di raffreddamento e vedi che la stessa cosa molto calda. La mancanza di olio sta surriscaldando il motore. Riallenti in sella e fai partire il motore, sperando almeno che la moto continui a funzionare abbastanza a lungo da permetterti di raggiungere il convoglio.

Vai al 59

319

Il cane continua a girare eccitato. Balza dentro alla stanza seguendo la traccia del tuo odore, proprio in mezzo della finestra. Si ferma e comincia a mormorare felice fino a quando il tuo padrone non lo chiama. La bestia obbedisce immediatamente le istruzioni che gli dai con il suo corpo sollevandosi di tutta la bastonatura che gli sono state probabilmente inflitte quando non obbediva prontamente agli ordini del padrone. Sentì che l'uomo si sta avvicinando, poi lo vedi in piedi accanto alla finestra mentre controlla l'uscita notturna. Se guardi pensosamente la finestra non chiusa, gli chiami di nuovo il tuo cane e ti volta per andarsene.

Prima i tuoi compagni di Agilità e Giustamente. Poi viene un numero dalla Tabella del Destino (in questo caso 0 = 10)



Se il numero che hai estratto dalla ruota dei tuoi due punteggi è uguale o minore al numero che hai estratto dalla Tabella del Destino, vai al 297.

Se invece la somma dei tuoi punteggi è maggiore del numero che hai estratto dalla Tabella del Destino, vai al 34.

### 328

Fai partire un colpo micidiale con la mano destra, mentre con la sinistra tappi la bocca dell'uomo per evitare che si metta a gridare. Il capitano ha messo fuori combattimento il suo avversario e tu gli dai il segnale al sergente Haskell e a Kent. Raggiungono la jeep, li restituiscono il tuo equipaggiamento, e poi aiutano il capitano a ripulire i corpi dei due Maynards che avete appena sconfitto prima di nascondarli nel deposito degli scotch. Degli oggetti che avete trovato, puoi scegliere tra i seguenti tre:

Sei pallottole da 7,62 mm  
Una granata da guerra  
Coltello da caccia [3]

Tornando verso la macchina, il capitano Franklin ti offre l'opportunità di guidare:

Se desideri guidare la jeep, vai al 343.

Se preferisci invece lasciare la guida al capitano, vai al 30.

### 329

Ti sforzi di mantenere il controllo, ma la macchina scivola di fianco e sbatte verso la barriera di protezione. Il tuo bulido entra in collisione con la barriera, ma grazie al giusto timing riprendi il controllo della

guida quasi istantaneamente. Lo scontro si fa squallido, ma fortunatamente tu e Kent siete usciti indenni dall'avventura.

Vai al 234.

### 330

I possenti cecchini sono tutti intorno e utilizzano potentissima posta calibro da 12, costringendoti ad abbassarti al riparo del parafango posteriore per proteggerti. Una raffica porta lì salvarti la vita. Ma nell'abbassare la testa, scopri il capo della banda in cernio alla strada: sta prendendo un walkie-talkie che tiene nella bocca del guidatore. Probabilmente il bandito sta cercando di comunicare via radio con un'altra postazione, forse quella di Membres, o forse non più lontana, per avvertirli del vostro arrivo.

Se vuoi provare a sparargli, per impedirgli di usare la radio, vai al 32.

Se non possiedi munizioni o raffica, o non desideri aprire il fuoco, vai al 308.

### 331

Usi l'otturatore del tuo G-12 per controllare il cancello e assicurarti di avere potenti e sufficienti per aprire. Poi, con il battito del cuore accelerato, ti prepari a correre verso la foresta.

Accommi lentamente il corpo alla retromarcia perdendo la cinque, e nel momento in cui arrivi a zero acchi in piedi e inizi di corsa gli scatti. Quando ti sei allontanato dal cancello, estrai la tua destinazione e ti dirigi



(fig. 19) Anche se non riesce a sentire cosa sta dicendo, capisce che dov'essere parlando.

rilocamento vanno di esse facendo contemporaneamente lavori con il mitra.

Insomma al tuo punteggio totale di Agitità i punti di resistenza che possiedi in questo momento. Ora aggiungi al numero che hai ottenuto il punto per ogni pallottola che decidi di sparare (il minimo è una pallottola, il massimo sono cinque pallottole)

Se al tuo punteggio totale è meno di 12, vai al 149  
Se è 12 e più, vai al 216

### 124 (fig. 19)

Il capo dei Detroit Lions si trova davanti a un tendone piazzato proprio in mezzo al circolo da corsa, con un gruppo di Mexicans. Sta gridando a voce alta, anche se non riesce a sentire quello che sta dicendo, a causa del bassotto diretto dai generatori che formosano l'edificabile ai riflettori della pista, esporsi del tono a tal suo particolare che è proprio infatuato. Vede parecchie macchine di ogni tipo e cilindrica parzialmente e a caccia intorno alla strada, e ci saranno almeno un cinquantina di uomini e forse di più nella vicinanza. Sembrano tutti molto nervosi, molti guardano gli orologi passeggiando avanti e indietro. Guarda anche a l'orologio, e vedi che segna le 2.25. Non c'è da sorprendersi che tutto così inquietante il convegno è il ritardo.

"Guardate lì, capitano!" sussurra Knott indicando un grande cantore a un ruoto passeggiare ai bordi della pista vicino alle gabbie dei cani. "È uno di quei cantori di tre mesi fa della Detroit League, proprio come quelli che guidano una volta a Brownville. Non sono

veloce, ma hanno una potente spaventosità. Potrebbe proprio fare il caso nostro, se vogliamo andarcene via di qui con la pelle salva".

"Or, Knott. Mi hai convinto?" risponde il capitano. "Sembra che l'abbiamo lasciato incustodito. Vedi se riesci a salire a bordo e ad allontanarti. Non ti raggiungeremo subito dopo aver sentinato la mina, tu badi soltanto a far parlare quel cane, va bene?"

"Sì signore" risponde Knott. Sta per allontanarsi dal gruppo quando il capitano lo afferra per il braccio. "Aspetta. È meglio che tu dia al serpente la tua mima a cantata".

Knott estrae il rucifisso congegno dalla tasca e lo dà a Hatchett. Poi se ne va, mentre voi tre lo guardate avanzare lentamente attorno al perimetro del carcere. Knott raggiunge infine il cane, e sale a bordo. Un secondo più tardi l'aria assordante di una tremola scheggia sulla pista.

Vai al 164

164

"Ehi voi, laggiù!" gridi cercando di usare un tono di voce il più amichevole possibile. Speri di non sembrare minaccioso e di non spaventarlo, ma il suono inaspettato della tua voce fa trasalire l'uomo, che scompaie immediatamente dal sentiero e si addentra nella foresta. Piaciuto che l'uccello scappi, fai cenno a Knott di seguirlo e dai inizio all'inseguimento.

Vai al 164

164

In meno di venti minuti arrivi nella cascina di montagna di Mimbres, dove per altro non trovate alcun segno di betrovuto. Il luogo è completamente deserto, e le case sono da molto tempo ridotte a macerie di legittimo aspetto. Tutte, tranne due rovine nel centro. Fermarvi qui non potrebbe certo essere utile a nessun modo, così il capitano ordina a Knott di proseguire senza riflettere.

Dopo Mimbres la strada comincia a salire tortuosamente su per le Catlas Mountains. Sei sempre in guardia, pronto a individuare ogni eventuale presenza umana, ma le rovine della montagna circostante sembrano completamente deserte e prive di vita. Con l'alzarsi del sole nel cielo la temperatura si fa più calda, e quando raggiungi le Hatchets, un paese appollaiato sul bordo occidentale di un grande canyon, te è i tuoi compagni sconsigliate ad avvertire gli squarciati effetti della disidratazione e della mancanza di sale nell'alimentazione.

Vi state avvicinando a Hatchets quando Knott chiede al capitano di raggiungerlo nella catena di guida. Il capitano del carcere era quasi pazzo quando aveva lasciato Ciudad Juárez, ma ormai l'ago dell'indifferenza è calato di molto, e Knott teme che la bonaccia che avete incassato a disposizione non sia sufficiente per raggiungere Loslberg. Hatchets sembra deserta proprio come Mimbres, così il capitano Frothingd decide di fermarsi per tentare di trovare un po' di carburante.

Raggiungete un incrocio nel centro della città, e Knott ferma il camion vicino a una stazione di servizio che

una volta faceva parte di un centro commerciale Svedese dal nome, e il sergente Haskell scopre immediatamente il motivo di quell'eccessivo consumo di benzina: nel serbatoio del carburante sono ben visibili tre litri di propano.

Se decidi di aiutare il sergente e riparare il danno al serbatoio, vai al 195

Se decidi invece di aiutare Frankland e Kasei nella ricerca del carburante, vai al 46



327

Senti un rumore di vetri infranti, e vedi immediatamente volare attraverso la finestra un oggetto simile a una confusione di cristo in scatola, che rimbombi nella moquette del pavimento. Al contatto con il pavimento, l'oggetto emette una specie di fiamma intensa, mentre una scia di gas puzzolente color crema fardisce dalla

letina. Il gas riempie la stanza in un baleno, ti tocca la gola e ti fa lacrimare gli occhi. Avverti un terribile senso di stanche, e ti allontani di corsa dalla stanza prima che quel gas velenoso riesca a riempirti completamente: perdi 3 punti di Resistenza.

In preda ad accessi di tosse e a convulsi di vomito, ti allontani barcollando lungo il corridoio fino a raggiungere un'uscita antincendio che si trova sul retro dell'edificio. Alla disperata ricerca di una frasca, dai un calcio al lucchetto della porta e arrivi bochieggiando nel cortile. Lì, percorso solo un paio di metri quando l'assassino ti raggiunge di corsa voltando l'angolo del cortile, con la carabina in pugno.

Se possiedi un'arma da fuoco, e minacce a sufficienza per uno scontro a fuoco, vai al 181

Altrimenti vai al 270.

328

La tua mano è molto pesante: colpisci il motociclista in mezzo alla fronte. Il fatto è che il contatto umano era già molto prima che la tua pallottola lo raggiungesse, probabilmente il stato colpito di ribellare da un proiettile mentre attraversava il ponte. Si è accasciato nel marmellato in una posizione simile a quella da corsa, con la mano destra stretta sulla manopola dell'acceleratore e il peso del corpo che mantiene in equilibrio il veicolo. In moto ha continuato la sua corsa in linea retta facendoti pensare che fosse ancora vivo.

Cerchi di agire in fretta, per sopperire alla traiettoria del veicolo, ma ti sei mosso troppo tardi. Con un bomo terribile il motociclista si schianta contro la pompa di benzina ed esplode con una in una sfera infuocata

L'ultima cosa che riuscì a vedere è un lampo giallo-fulmineo, poco prima di precipitare anche lui in quell'inferno di fiamme. La morte lo sorprende istantaneamente.

La sua vita e la sua missione si concludono tragicamente qui, in un'area di servizio di Vado de Fedi.



329

"Dici lavoro, Mark?" commenta il capitano Friskland regalandosi la macchina.

"Sì, ben fatto" gli fa eco Haskell. "Non mi sarebbe piaciuto neanche un po' dover andare a Tucson e guidi?"

Con un'agile balzo Haskell sale sul sedile della Toyota accanto al capitano, e poi allunga una mano per sbirciare a sedile. Sta per affimare il suo braccio quando sente l'incosfonibile rumore di un colpo d'arma da fuoco. Haskell si porta una mano alla fronte, mentre un'espressione di sorpresa e di spavento gli si dipinge sul faccoccato nudo e scuro del volto. Poi lo vede ricadere gli occhi all'indietro, mentre un rivolo di sangue esce all'improvviso da un foro ben visibile un paio di centimetri sopra il naso. Sbarcolla per un secondo, e poi si accascia prima di vita.

Per un attimo che sembra interminabile l'auto sgombrata il viso di Haskell, completamente deserto di quanto

li circonda, fino a quando il trillo accelerato del motore non ricomincia a rallentare. Una sensazione di malumore sta per sopraffarli, e rimano completamente paralizzati. Poi percepiscono che qualcuno li sta sollevando da terra e li sta issando a bordo del furgone affrettandosi per il bavero del giubbotto. Il capitano Friskland sta gridando a Knoch di mettere in moto e di allontanare il più in fretta possibile. Maestri e loro potestieri incominciano a girare e la Toyota scende lungo la strada, l'oscuolo e lo shock per aver dovuto assistere così da vicino alla morte di Haskell li pervengono un brivido senza consolle: però 3 punti di Resistenza.

Il furgone esce veloce dal centro di Bader e in pochi minuti va incontro ad attraversare il confine con l'Arizona. Il capitano Friskland copre il viso di Haskell con il suo giubbotto di combattimento, e sebbene nelle nostre teste si susseguano senza tregua un turbine di domande alle quali non sapete né potete rispondere, nessuno di voi che si apre bocca fino a quando Knoch non ferma il furgone all'imbocco di una catena montuosa, ricca di foreste, che una volta era colorata con il nome di Coronado National Forest.

"Devo essere stato un killer di Mad Dog" dice Friskland, con una voce inaspettatamente calma. "Non sono riuscito a vedere niente, e voi?"

Ma è Knoch scuote la testa in silenzio, qualche profondamente addolorato e scosso per la perdita del vostro compagno. Per Knoch il colpo è particolarmente duro, perché lui e Haskell erano sopravvissuti insieme al disastro, e durante gli anni del dopo-bomba erano

insieme nella base della LDM di Brownsville, in Texas.

"È meglio che ti occupiamo ora della sepoltura" dice Franklin dando un'occhiata alla zona circostante. "Mi sembra che non ci siano inseguendo. Credo sia bene seppellirlo qui".

Vai al 149



130

Solleva la mano destra per proteggerti gli occhi dal flash di luce del riflettore. Stanno cercando di abbagliarti per farti perdere il controllo della guida, ma tu riesci a resistere. Gridi agli altri di tenersi bene, e poi, quando i fari della jeep vi hanno quasi raggiunto, smetti di scattare formando la jeep ai bordi della strada.

Il capitano Franklin è il primo a riprendersi, e si piega immediatamente alla retroguardia. Il furgone compie una spettacolare giro di 180 gradi e si mette a correre verso di voi, ma il capitano è pronto a riceverlo e ad aprire il fuoco.

I proiettili penetrano correndo crivellano il motore e riducono a zero della jeep. Il furgone incomincia a slittare, e subito il serbatoio esplode mandando un boato sordo. Accovacci immediatamente a terra.

una rapida occhiata allo specchietto retrovisivo: una palla di fuoco color rosso intenso ti indica ciò che distende del furgone e dei suoi passeggeri.

Vai al 175

131

La scorpione e lo shock ti paralizzano completamente. Mentre il capitano Franklin e il sergente Russell fanno fuoco contro di voi, non riesci a reagire con prontezza e non riesci ad evitare la prima caduta di proiettili che i vostri compagni vi stanno sparando contro. Perdi il controllo del veicolo, mentre la gomma si spezzano colpita dalle pallottole. Senza l'ammortizzamento dei pneumatici e della camera d'aria la moto scuote e sobbalza e sbalzano sulla strada piena di sassi e di buche, il manubrio vibra incontrollabilmente tra le tue mani, finché viene scagliato con forza in un fossato che corre parallelo alla strada.

Riesci a sopravvivere alla caduta, ma tu non sei altrettanto fortunato. Sfrutti violentemente la testa contro la gamma, e la morte sopraggiunge istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

132

Ti nascondi dietro a due massi più grandi che ti servono da cines alla montagna, sbuchi attraverso una fessura e vedi la navola di polvere farsi sempre più vicina. Il motociclista saliente, poi lascia la strada e scende nel canalone, avanzando lungo il letto asciutto. Ad un certo punto si ferma, e adesso è a pochi centimetri di metri dal tuo nascondiglio, lo vedi scendere

dalla meta, ma è troppo distante perché la riesca a scorgere i lineamenti.

Se possiedi un binocolo o un telescopio, vai al 343

Se non possiedi nessuno di questi oggetti, vai al 340

### 333

L'uomo va a sbattere contro il camion e cade malevolmente a terra. Sei tutto ammaccato per la collisione, ma riesci a reggerla su piedi e a scappare velocissimamente. Nicchio trasporta il meccanico corsa affagorossamente la tua pistola, ma prima che riesca ad afferrarla e a fare fuoco un calcio ben assestato lo mette completamente fuori combattimento.

Trascuri velocemente il tuo corpo sotto il camion, che riuscendo dietro le ruote posteriori prima di concentrarti la tua attenzione sul serbatoio del veicolo.

Vai al 65

### 334

Oltre la porta scopri un corridoio stretto illuminato da lampadine elettriche a basso voltaggio, montate sul soffitto. In quella pallida luce giallognola noti un chiavistello sulla porta da dove un'aperta tacco-Christ la porta tirando il chiavistello, nella speranza di accompagnare il killer se decidesse di entrare nel nascondiglio.

Avanzi lungo il corridoio e vedi tre porte. La prima è alla tua sinistra, la seconda è esattamente di fronte alla prima, e la terza è alla fine del corridoio, qualche metro più avanti.

Se decidi di andare non c'è dietro alla porta alla tua sinistra, vai al 148

Se preferisci esaminare la porta alla tua destra, vai al 145

Se invece decidi di proseguire lungo il corridoio per dirigerli verso la porta in fondo, vai al 33



### 335

Non presto il camion non è più sotto il tiro delle mitragliatrici avversarie, e così puoi rilasciare ai piedi. Ti senti tutto indolenzito, ma almeno tu e il sergente Haskell siete ancora vivi. Poi il camion comincia a rallentare fino a fermarsi. Il capitano Frankland scende dalla cabina di guida e viene a controllare se ve la siete creata.

"Stanno bene" gli risponde. "Un po' ammaccato, ma siamo ancora vivi!"

Alcui il capitano si scavalca il portellone posteriore, e appena è salito in cabina Kapti fa spostare il motore. Proseguite così il vostro viaggio a ovest lungo la Superstrada numero 9.

Vai al 326.

### 326

L'abilità e l'esperienza di guida che hai acquisito nel corso dei tuoi addestramenti con Cutter Jack, e che hai potuto perfezionare nei mesi che hai trascorso di pattuglia sulle strade attorno a McKinery, fanno modo che stai affrontando questa aspra strada di montagna. Ma a quanto pare i tuoi avversari sono guidatori altrettanto esperti, e stanno lentamente accorciando la distanza che ancora vi separa.

Più rifletti sulla difficile situazione in cui ti trovi, più capisci che tentare di sentirli lì è un'impresa ardua e praticamente inutile. Anche se riuscì a eliminare quei tre esploratori, Mad Dog Michigan se ne manderebbe diavo dagli altri fino a quando tutti riuscire a soddisfare la sua sete di vendetta. Poi ti viene in mente un'idea che potrebbe aiutarti a tagliartela dai piedi una volta per tutte. Se riuscissi a convincere i vostri nemici che siete morti, probabilmente li smetteranno di inseguirti. Confida i tuoi pensieri agli altri, che sono totalmente d'accordo con te.

"Ha ragione Mark. Dobbiamo simulare un incidente e convincere i nostri avversari che siamo rimasti nei soccorsi" afferma il capitano Franklin.

Continuate la salita attraverso le montagne, fino a quando non raggiungete un punto in cui un profondo canyon affianca la strada. Fermi la jeep e insieme agli altri si prepari a nascondere l'"incidente". Spegnete il motore fino al ciglio della strada, più date fuoco ad un pezzo di stoffa che Franklin ha precedentemente accappucciato nella benzina. Questo movimento immediato fa bruciare, e subito spegnete la jeep oltre il bordo facendola precipitare per più di trenta metri, dopo qualche secondo sentite la macchina schiantarsi sulla roccia sottostante con un fragoroso boato. Immediatamente dopo sentite il rumore delle motorine che si stanno avvicinando, e correte a nascondervi dietro alcuni massi poco distanti. Per far sembrare di più realistico, Kapti lascia cadere sul ciglio della strada il suo giubbottino macchiato di sangue e poi vi aggiunge in fretta, proprio un secondo prima che il primo bandito compaia sulla strada.

Vai al 327.

### 327

sollevi il tuo G-12 e lo punti contro il cruscotto alla guida della moto. Il mirino della tua arma macchiata si fissa su un punto qualche centimetro al di sopra della potente luce anteriore. Subito dopo prendi il grilletto con determinazione.

Prendi un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al tuo punteggio totale di Mira.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 8, vai al 328.

Se è 8 o più, vai al 312.



Tiri fuori dalla tasca il razzo e leggi le istruzioni stampate sul fianco con grande attenzione. Il razzo che va lanciato in aria, capace di spargere un fumo luminoso resistente a 30 metri di altezza. Se decidi di usarlo per distrarre l'attenzione del killer, devi lanciarlo da lontano verso di lui.

Sai perfettamente dove si trova il tuo avversario. Alzati nervosamente il razzo, che è a forma di tubo, scarta un picco e tiri la cordicella. Il tubo si solleva e manda un flusso di luce rossoastro che sfreccia verso la postazione del killer. Le vedi colpire il gruppo di cinghiali, e corri veloce via per gli scossoni. Appena sei lontano dal cisterna ti guardi intorno e cerchi di individuare una destinazione sicura attraverso le cortine di fumo color fiamma che avvolgono i posti tutt'intorno.

Scegli i tuoi ponteggi di Agilità e di Intelligenza. Calcola un numero dalla Tabella del Destino, e aggiungilo al totale precedente.

Se il numero che hai così ottenuto è meno di 10, vai al 248.

Se è 10 o più, vai al 216.

### 209

Sollevi con calma il tuo fucile pesante, appoggi delicatamente il calcio contro la spalla e toglie la sicura. Il proiettile si sfreccia silenziosamente tutt'intorno, sfiorandoti pericolosamente, ma tu ti sforzi di ignorarlo e ti concentri per mirare contro il capo della banda. Per un attimo i tuoi occhi si spalancano per la paura di vedere puntato addosso la canna del tuo fucile, poi ricomincia

l'indietreggiare, ed è quasi completamente al riparo da te mare quando fai partire il tuo colpo.

Contra il tuo punteggio totale di Misi i punti di Resistenza che possiedi in questo momento.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 8, vai al 9.

Se è 8 o più, vai al 296.

### 249

Il capitano grida e si porta le mani al viso: è stato colpito. Vedi il sangue scolare abbondante tra le sue dita mentre stramazza a terra. Il proiettile sembra lo ha colpito in pieno viso.

Lo shock per la morte del capitano Frankland, subito dopo quella del sergente Haskell, e dopo che tu stesso eri riuscito a salvarvi per un soffio, ti colpisce come un doccia fredda. Ti nascondi nel fango tremando per lo shock, sicuro che la prossima vittima sarai tu. Per un terribile momento la paura ti schiaccia fino sotto a consumare ogni tua energia, e tenti soltanto per fuggire lontano il più possibile. Berchd Kaser ti esorti a rimanere dove sei, ti alza faticosamente in piedi e ti avvia alla cieca verso il bosco. Inciampi per le foglie e cadi a terra, graffiandoti le mani e le ginocchia sulle pietre ruvide e affilate: perdi il punto di Resistenza.

Ma per fortuna la caduta ti ha salvato la vita. Un'altra ondata di colpi ti passa sopra la testa, solo un urtante colpo che ha toccato il terreno, mancandoti per un soffio. La sensazione del pericolo, che ormai è sotto il tuo naso, ti schiaccia le idee: subito ti affrettai in

diventare degli alibi, ben deciso a sopravvivere anche questa volta. Kiozi ti incita a correre più veloce, mentre tu preghi di diosino ad arrivare al capone prima che il killer abbia la possibilità di inserire un altro caricatore nella carabina.

Somma i tuoi punti di Agilità a quelli di Resistenza (N.B.: se il tuo punteggio di Resistenza è basso e sei pesantemente caricato dal tuo equipaggiamento, è consigliabile che tu liberi un po' le mani da qualche oggetto, in modo da aumentare il tuo punteggio di Agilità.)

Se adesso il tuo punteggio totale è meno di 16, vai al 37.

Se va da 16 a 19, vai al 33.

Se è più di 19, vai al 34.



341

Da una distanza così ravvicinata, il colpo della tua arma manda in mille pezzi la serratura di legno (ricorda di esorcizzare il numero di pallottole che hai inside del Feglio Mortale!). Aspetti che il fumo si dissipi e chiami Kiozi affinché venga ad aiutarti. Poi corri avanti e apri la porta con un calcio.

La porta va a sbattere contro il muro, e immediatamente ti fai da parte per lasciare che Kiozi, in posizione di tiro e pronto a far fuoco, entri nella stanza. Ma non c'è bisogno di spingere, perché appena vi precipitate dentro scoprite che l'uomo con la barba è scomparso.

Vai al 233.

342

Comunque agli altri la tua scelta, secondo te, la squadra dovrebbe tentare di forzare il blocco che i nemici hanno eretto all'entrata della città di Columbus.

"Beh, pare proprio che siamo giunti a quello che i francesi chiamano un "impasse": ovvero il capitano nostro con la mano cerca qualcosa nella tasca del pubblico da combattimento. "C'è solo un modo per risolvere la questione..." ed esiste dalla tasca una moneta, un dollaro d'argento che come prova l'anno 1899 d.C.

"Se viene tasta, vada per Columbus, se viene croce, raggiungeremo l'altro percorso" dice, e subito dopo lascia in aria la moneta.

Esce un numero della Tabbella del Destino.

Se il numero che ha estratto va da 0 a 4, vai al 262.

Se va da 5 a 9, vai al 37.

343

Summi apre lentamente la porta e capisce subito che è troppo spesso per potersi seguire. Esamina anche l'apertura per l'aria, e capisce che una volta quella doveva essere una finestra molto più grande, che qualcuno

poi ha parzialmente chiuso con delle assi di legno. Certo di riuscire a passare di lì, ti accingi a seguire le assi.

È un lavoro molto stancante, e prima di riuscire a ricevere un buco abbastanza grande da lasciarvi passare, hai perso il punto di Resistenza per la forza.

Vai al 214



344

È ormai mattina presto quando il seguente Haskell e Kroti fanno ritorno, ma almeno la loro ricerca non è stata vana. I pezzi del dispositivo di accensione che Kroti ricordava di aver visto alla stazione di servizio erano ancora lì, e - cosa ancora più importante - si adattano perfettamente al motore del vostro camion. A meno di mezz'ora dal loro ritorno il motore riparte dolcemente, e voi potete proseguire il vostro viaggio.

Vai al 239

345

Il camion sbatte contro la barriera di macchine con un urto violentissimo. L'impatto fa fermare il pavimento, ma lo scontro riduce di poco la velocità del veicolo. Oltrepassata la barriera, Kroti scendera lungo la strada principale, e al di sopra del rombo del motore riesce a sentire le sile infamanti dei vari avversari unite al sottile "click" dei forni che vengono caricati. L'aria si riempie del sibilo dei proiettili, i quali penetrano con facilità attraverso il telaio del camion e vanno a sbattere contro la struttura di metallo che lo sostiene. Un frammento di ferro si colpisce di traverso, ma non subisce altri danni.

Haskell è appostato al portellone posteriore e sta rispondendo al fuoco nemico, sparando contro i banditi che si trovano a guardia della barriera e che ora sono costretti ad abbassarsi per non essere colpiti. Lo raggiungi e prendi la mira contro un gruppo di uomini che sta uscendo da una porta, e che con occhi ancora accesi stanno cercando di capire cosa può aver provocato quell'esplosione (consigliati dal tuo Paggio Mammone le catture corrispondenti a uno scontro a fuoco).

Per quasi cento di metri colpito il braccaglio quando scoppiò che il camion sta rallentando. Una rapida occhiata alla ruota di guida, e capisci perché Kroti sta decelerando.

Con un senso di angoscia vedi un enorme bulldozer giallo, con la pala abbassata, che avanza sollecitando l'attentato in avanti in piena rotta di collisione con il vostro camion. Il capitano Frankland grida a Kroti di togliere il camion dalla traiettoria del bulldozer che

avanza inesorabile, ma il motore non vuole saperne di ripartire. La situazione appare ormai senza via d'uscita quando all'improvviso il motore smette un colpo e si decide a partire. Krooti preme con forza sull'acceleratore e con una brusca sterzata toglie subito il camino dalla strada. Miracolosamente il belibotter vi risale e parte sbuffando e sobbalzando a pochi centimetri dal vostro veicolo.

Nel tentativo di uscire dalla città, Krooti si dirige verso un vicolo laterale, ma lo avete appena imboccato quando vi trovate a dover affrontare un altro ostacolo. Molte delle case che si affacciano sul vicolo sono crollate, e hanno formato un enorme ammasso di calcinacci e mattoni che vi blocca completamente il passaggio. Krooti smette la marcia più potente, sicuro del fatto che il camion riuscirà a superare l'ostacolo, e schivata il pericolo nell'accelerazione. Con un cigolio di sopraggiungo il pesante veicolo incomincia a dirigersi verso il cumulo di pietre e mattoni, e lo affronta ad alta velocità, ma quando è a meno di due metri dalla casa, sobbalza e si ferma.

Krooti e il capitano balzano giù nel disperato tentativo di togliere le pietre che bloccano le ruote e vi impediscono di proseguire la salita. Ma appena i due cominciano a scendere, un belotto compaiono da dietro l'angolo e si dirigono minacciosamente verso di voi. Blackell tenta di respingerli sparando il fucile e uccidendo i primi due, ma il terzo riesce a indietreggiare velocemente in cerca di riparo. La pronta reazione di Blackell non basta a evitare l'attacco, perché un attimo dopo altri avversari si affacciano al sopravvisuto, e a giudicare dalle loro grida minacciose non è difficile intuire le loro intenzioni.

Se possiedi un'arma da fuoco e decidi di sparare contro gli avversari che stanno venendo verso di voi, vai al 69.

Se preferisci andare il capitano Frankland e Krooti a liberare le ruote del camion, vai al 3.

### 346

Colpisci una colonna, e d'istinto ti allontani dalla finestra per proteggerti nel caso che l'assassino risponda immediatamente al fuoco.

Invoca anzi un numero di vetri infranti, e un attimo dopo vedi volare attraverso la finestra un oggetto simile a una confezione di cibo in scatola che rimbomba sulla moquette del pavimento. Al contatto con il pavimento, l'oggetto emette una specie di fiamma bianca, mentre una nuvola di gas puzzolente color crema fuoriesce dalla lancia. Il gas riempie la stanza in un baleno, e senti la gola e ti fa lacrimare gli occhi. Avverti un tremore visco di nausea, e ti allontani di corsa dalla stanza prima che il gas velenoso riesca a riempirla completamente: perché 3 punti di Rausenheit.

In pochi ed attento di tasse e a cambio di veleno, ti allontani balzando lungo il corridoio fino a raggiungere un'uscita antincendio che si trova nel retro dell'edificio. Alla disposta ricerca di una finestra, dai un calcio al lucchetto della porta e avanzi boccheggiando nel cortile. Ma percorso solo un paio di metri quando l'assassino ti raggiunge di corsa, voltando l'angolo del cortile, con la carabina in pugno.

Se possiedi un'arma da fuoco, e mantieni a sufficienza per uno scotto a fuoco, vai al 181.

Altrimenti vai al 278.



347

Un breve ma micidioso dolore ti esplode nella testa, e la tua vista diventa improvvisamente rossa cupa; il proiettile sparato dal killer si è penetrato nella fronte ed è uscito dalla nuca. La morte sopraggiunge istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, sulle alture dell'Arzozia.

348 (Fig. 30)

Un violentissimo cut la fronte contro il gabbieto torciato del tuo avversario. Cadi all'indietro e perdi i punti di Resistenza. Prima che tu riesca a rialzarti, il messicano minaccia il pugnale e ti attacca mentre sei ancora disteso a terra.

Yacatan

Combattività 14

Resistenza 24

A causa della situazione in cui ti trovi, non puoi usare un'arma da combattimento corpo a corpo per i punti dei soccorsi.

Se vinci il combattimento, vai al 197.

349

Salta oltre il vuoto e raggiungi la sporgenza, ma attenti: nel contatto polveroso e cedi sulle ginocchia: perdi i punti di Resistenza. I tuoi compagni si precipitano ad afferrarti per la braccia, ma sono costretti a ritirarsi quando i nemici aprono il fuoco. I proiettili colpiscono la sporgenza nella quale ti trovi tu, e all'improvviso senti che il contatto si spezza e cedi. Sta per cadere, e il pericolo terribile che sta cercando di bloccare le

stazioni. Agiti freneticamente le braccia cercando di afferrarsi al tetto. Ce la fai, e ti aggrappi con tutte le tue forze. Ma ti ritorni con le gambe a penzolare nel vuoto, mentre le raffiche di proiettili sfrecciano sfolgorando tutt'intorno a te.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è 0, vai al 187

Se va da 1 a 4, vai al 200

Se va da 5 a 9, vai al 284



### 180

Tu e Kate entrate nella fortezza di Tucson, dove vi aspetta un'aspettanza da vent'anni. I vostri amici sono diventati felici di vedervi tornare sani e salvi, anche se più di una volta hanno temuto di non rivedervi mai più. La notizia della morte del capitano Franklin, del sergente Haskell e del maresciallo Knox ristretta tutti questi, ma è di conforto la certezza che la loro memoria sarà sempre viva nel cuore della comunità. Unico il loro coraggio, e il sacrificio delle loro vite, il coraggio non sarebbe mai arrivato fino a Tucson.

Dopo aver festeggiato il vostro ritorno vittorioso, i responsabili della comunità si preparano a studiare un piano d'azione per l'ultima parte del vostro viaggio

verso la California: adesso che Mad Dog non è più in circolazione, le sue bande di desperados minacciano quasi sicuramente di inseguire il vostro convoglio. Ma un dubbio terribile rimane nella mente di tutti: quanto Mad Dog è veramente morto, nel tuffo spettacolare dal Pontosa Bridge?

Se a te, Mark Phoenix, rimane la risposta a questa terribile domanda:

La parte finale del vostro esodo verso la California si apporta nel quarto libro dei "Cuorani della Strada", intitolato:

*Verso la California*

## TABELLA DEL DESTINO

0	7	3	0	6	2	6	2	7	0
5	3	5	2	8	2	6	8	6	8
4	8	5	7	6	4	5	4	0	6
3	3	0	3	8	9	5	4	5	0
7	4	9	2	1	6	7	8	1	8
4	8	9	0	4	7	2	3	8	2
6	6	0	9	8	4	6	2	3	9
6	0	8	1	0	9	5	8	6	8
9	5	7	5	4	8	4	5	8	6
1	7	6	9	2	8	7	4	2	4

## RIASSUNTO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Somma al tuo punteggio di Combattimento il bonus dovuto al possesso di un'armata aerea.
2. Sottra dal totale precedente il punteggio di Combattimento del tuo avversario. Il risultato sarà il Rapporto di Forza che devi annotare sul Registro d'Armata.
3. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.
4. Vai alla tabella Moltiplicati di combattimento.
5. Cerca il tuo Rapporto di Forza nella prima riga orizzontale, e nella colonna verticale trova il numero uscito dalla Tabella del Destino. (Numero e punti presi dal numero, MP quella presa da Mark Phoenix.)
6. Ripeti la medesima sequenza dal punto 3, finché il punteggio di uno dei due avversari scende a zero, e così finché uno dei due muore.

## FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi evitare il combattimento solo se questa possibilità ti viene concessa espressamente nel testo.
2. Se ti viene offerta la possibilità di fuggire, puoi farlo in qualsiasi momento.
3. Se non gli combatti e decidi di fuggire i punti di Resistenza persi dal nemico vengono ignorati, mentre Mark perdi i suoi.

# RESULTATI D'IMBATTIMENTO

## RAPPORTO DI FORZA

-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0
-----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---

NUMERO DEL MOSTRO

1	N = -8 MIP = 11	N = -8 MIP = 10	N = -8 MIP = 9	N = -7 MIP = 7	N = -7 MIP = 6	N = -7 MIP = 5	N = -7 MIP = 4	N = -7 MIP = 3	N = -7 MIP = 2	N = -7 MIP = 1	N = -7 MIP = 0
2	N = -8 MIP = 4	N = -8 MIP = 3	N = -8 MIP = 2	N = -7 MIP = 1	N = -7 MIP = 0	N = -7 MIP = -1	N = -7 MIP = -2	N = -7 MIP = -3	N = -7 MIP = -4	N = -7 MIP = -5	N = -7 MIP = -6
3	N = -8 MIP = 0	N = -8 MIP = -1	N = -8 MIP = -2	N = -7 MIP = -1	N = -7 MIP = -2	N = -7 MIP = -3	N = -7 MIP = -4	N = -7 MIP = -5	N = -7 MIP = -6	N = -7 MIP = -7	N = -7 MIP = -8
4	N = -8 MIP = -4	N = -8 MIP = -3	N = -8 MIP = -2	N = -7 MIP = -1	N = -7 MIP = 0	N = -7 MIP = 1	N = -7 MIP = 2	N = -7 MIP = 3	N = -7 MIP = 4	N = -7 MIP = 5	N = -7 MIP = 6
5	N = -8 MIP = -8	N = -8 MIP = -7	N = -8 MIP = -6	N = -7 MIP = -5	N = -7 MIP = -4	N = -7 MIP = -3	N = -7 MIP = -2	N = -7 MIP = -1	N = -7 MIP = 0	N = -7 MIP = 1	N = -7 MIP = 2
6	N = -8 MIP = -12	N = -8 MIP = -11	N = -8 MIP = -10	N = -7 MIP = -9	N = -7 MIP = -8	N = -7 MIP = -7	N = -7 MIP = -6	N = -7 MIP = -5	N = -7 MIP = -4	N = -7 MIP = -3	N = -7 MIP = -2
7	N = -8 MIP = -16	N = -8 MIP = -15	N = -8 MIP = -14	N = -7 MIP = -13	N = -7 MIP = -12	N = -7 MIP = -11	N = -7 MIP = -10	N = -7 MIP = -9	N = -7 MIP = -8	N = -7 MIP = -7	N = -7 MIP = -6
8	N = -8 MIP = -20	N = -8 MIP = -19	N = -8 MIP = -18	N = -7 MIP = -17	N = -7 MIP = -16	N = -7 MIP = -15	N = -7 MIP = -14	N = -7 MIP = -13	N = -7 MIP = -12	N = -7 MIP = -11	N = -7 MIP = -10
9	N = -8 MIP = -24	N = -8 MIP = -23	N = -8 MIP = -22	N = -7 MIP = -21	N = -7 MIP = -20	N = -7 MIP = -19	N = -7 MIP = -18	N = -7 MIP = -17	N = -7 MIP = -16	N = -7 MIP = -15	N = -7 MIP = -14
10	N = -8 MIP = -28	N = -8 MIP = -27	N = -8 MIP = -26	N = -7 MIP = -25	N = -7 MIP = -24	N = -7 MIP = -23	N = -7 MIP = -22	N = -7 MIP = -21	N = -7 MIP = -20	N = -7 MIP = -19	N = -7 MIP = -18

N = NEARBY

MIP = MAXIMUM IMPROVEMENT

0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11/+12
-----	-------	-------	-------	-------	--------	---------

1	N = -8 MIP = 0	N = -8 MIP = 1	N = -8 MIP = 2	N = -8 MIP = 3	N = -8 MIP = 4	N = -8 MIP = 5
2	N = -8 MIP = 1	N = -8 MIP = 2	N = -8 MIP = 3	N = -8 MIP = 4	N = -8 MIP = 5	N = -8 MIP = 6
3	N = -8 MIP = 2	N = -8 MIP = 3	N = -8 MIP = 4	N = -8 MIP = 5	N = -8 MIP = 6	N = -8 MIP = 7
4	N = -8 MIP = 3	N = -8 MIP = 4	N = -8 MIP = 5	N = -8 MIP = 6	N = -8 MIP = 7	N = -8 MIP = 8
5	N = -8 MIP = 4	N = -8 MIP = 5	N = -8 MIP = 6	N = -8 MIP = 7	N = -8 MIP = 8	N = -8 MIP = 9
6	N = -8 MIP = 5	N = -8 MIP = 6	N = -8 MIP = 7	N = -8 MIP = 8	N = -8 MIP = 9	N = -8 MIP = 10
7	N = -8 MIP = 6	N = -8 MIP = 7	N = -8 MIP = 8	N = -8 MIP = 9	N = -8 MIP = 10	N = -8 MIP = 11
8	N = -8 MIP = 7	N = -8 MIP = 8	N = -8 MIP = 9	N = -8 MIP = 10	N = -8 MIP = 11	N = -8 MIP = 12
9	N = -8 MIP = 8	N = -8 MIP = 9	N = -8 MIP = 10	N = -8 MIP = 11	N = -8 MIP = 12	N = -8 MIP = 13
10	N = -8 MIP = 9	N = -8 MIP = 10	N = -8 MIP = 11	N = -8 MIP = 12	N = -8 MIP = 13	N = -8 MIP = 14

M = MORTO



## LA ZONA OMEGA

Dalla stessa autore di *Lupo Solitario*  
e *La Zona Omega*, un giovane  
eroe impegnato in un viaggio-  
disperato dal Texas alla California  
per guidare un gruppo di sopravvissuti  
verso una meta lontana.

In questo libro il protagonista nel fu-  
Amencia, anno 1978. Otto anni  
dopo la catastrofe nucleare, il suo  
gruppo sta attraversando quello  
che un tempo era il sottogetto West,  
tra il New Mexico e l'Arizona.  
Insieme al capitano Frankland  
e ad altri due soldati della Lega,  
il viaggio del personaggio per raggiungere  
una cittadina estremamente pericolosa  
ma dalla quale dipende la salvezza  
del gruppo e l'esito stesso del viaggio.

In questo libro il protagonista nel fu-  
Segui la guida dell'eroe.

Impagina illustrata da Peter Andrew Jones

Edizione 1988 con 12

3



LIBRERIA  
di  
Roma

L. E. 1988 1988 1988

Il protagonista nel fu-  
Il protagonista nel fu-